業界騒然!!松下電器&任天堂のDVD新ハード"ドルフィン"速報!

じゅげむ Jugemu

ゲームGOOBOOマガジン
7
定価¥490

釣りのプロフェッショナルが挑戦!
最新フィッシングゲームはこれだ!

事件は会議室で起こってるんじゃない!
ゲームで起こっているんだ!
ゲームに登場する刑事たち

あの大作を編集部が斬る!
FFⅧを哲学する

じゅげむの1本!
せがれいじり

最高のドライビングシミュレーション第2報!
グランツーリスモ2

100万本突破の超人気作が新たに登場
みんなのGOLF2

64DD第1弾! 飯田和敏最新作
巨人のドシン1

DINO CRISIS／フロントミッションサード／UFO
ソウルキャリバー／ペルソナ2～罪／レーシングラグーン
スーパーロボット大戦コンプリートBOX／鬼武者

★豪華とじ込み攻略読本
エースコンバット3エレクトロスフィア

★とじ込み付録
6月発売の全ゲームカタログ98タイトル紹介

恐るべき新作が続々発表!
バイオハザード3 LAST ESCAPE（仮称）

ドラゴンクエストキャラクターズ
トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～

ポケモンからFFⅧ
ウンジャマラミー
ポストペットまで
物欲ブギ3
ベスト
セレクト!!!
ゲームキャラグッズ200

プレゼント
&通販情報アリ
'99春決定版

野村佑香

「編隊長、新幹線が飛んでます。」
「いや、あれはハニーのしもべ、斉藤君だろう。とりあえず撃っとけ。」

今月のテーマ
飛ぶ斉藤君さえも落とす勢いだ！
『エースコンバット3』

——林「飛んで、ハイ」
——えっ？
林「ハイッ!!」
——ま、回って回って回って回って回って回って…
林「おかしいんじゃないの、あんた」
——林さんがふってきたんじゃないですか！
林「あんたの話なんか聞いてられんわ。『エースコンバット3』の話でもしよっと」
——それは、こっちのセリ
林「フライトシューティングの王様エースコンバットが、3になってデュアルショック対応で登場。ちなみに、この広告に出ているハニーのしもべ、斎藤君（だれ？）はゲームにでてこない」
——そんな、私のはなしを途中できらなくてもいいじゃないで
林「CG映像が飛躍的にパワーアップ。ハニーのアップ写真くらい衝撃的。今度は舞台が近未来で、ストーリー性がついた」
——ストーリー性ってど







第23回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!…………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SCPH-7500
PlayStation®
標準価格 15,000円（税抜）

PocketStation™
ホワイト:SCPH-4000、クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

林「例えると、お昼ごはんをラーメンにするか、カツ丼にするかによって、晩ごはんのメニューが変わるってこと」
——それは、ストーリーが分岐するってこ
林「そしてふれておきたいのが、サブタイトルの『エレクトロスフィア』。この語源は『エレクトロ寿司屋』から来ている」
——聞いたことないですよ、そんなこ
林「あの寿司屋はハニーの修行の場だったわ。『今日からお前が母親だ』といわれ、マグロをわたされたの。なつかしいなあ。アイツ」
——誰ですか!?エレクトロスフィアとは、『電子で形作られた世界』ということです。勝手につくらないでくだ
林「ねえ、今日はお弁当ないの?」
——ないです。
林「やる気なくした。あー、もうやる気なくした」
——「ポケットダンジョン」の話をしてください。
林「めんどくさい」
——してください。
林「正式名称、「ポケット団長」。ポケットのなかで繰り広げられる熱い応援ドラマ。団長は、涙を流しながら応援する自分に感動し
——読者のみなさんが混乱するじゃないですか!『ポケットダンジョン』は、ポケステで遊ぶ本格派3Dに見えるダンジョンRPG。捕まえたモンスターで友達と通信対戦がで
林「ハニーの話を途中でとぎるとはフトモモ、いやフトドキもの!」
——ダンジョンを歩いている感覚は意外とリアル。戦って経験をつむとレベルもあがったり、武器やクスリを買うのもRPGそのもの。ポケステがここまで表現でき
林「ちょっと!勝手にしゃべらないでく
——集めたモンスターはプレイステーションに戻せば、3Dカラーのものが見るこ
林「ムキー!こうなったら放送禁止用語を連発して広告できなくしてやる!〇〇ピー〇〇〇ピー〇〇ピー〇〇〇ピー〇〇〇〇〇ピー〇ピー〇〇〇〇〇ピー〇〇〇〇〇ピー〇〇〇〇〇〇〇〇ピー」
——こういうことなので、また来月。
林「〇〇ピー!」

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事だっちゃ。

本格派3DダンジョンRPGが、ポケステの中に!
ポケットステーション対応
ポケットダンジョン
3DダンジョンRPG
標準価格 2,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

あなたのCDでレアなダンジョンが誕生するかも。たのしいぞ。
ポケットステーション対応
モンスターコンプリワールド
RPG
標準価格 5,800円（税抜）
絶賛発売中
アイディアファクトリー（株）

「スラムダンク」の井上雄彦が放つ、SFバスケットマンガ。
ブザービーター（前編）
ブザービーター（後編）
プレイステーション・コミック
標準価格（各）2,000円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

今度の舞台は近未来。迫力のボリューム、ディスク2枚で登場。
エースコンバット3 エレクトロスフィア
ドラマチックフライトシューティング
標準価格6,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）ナムコ


namco
地上にはない、ドラマがある。




NO
RESALE







ACE COMBAT 3 electrosphere

エースコンバット3 エレクトロスフィア

SEARCH

MISSION

MISSION ACCOMPLISHED

ドラマチック・フライト・シューティング

エースコンバット3 エレクトロスフィア
NOW ON SALE

CD-ROM2枚組／6,800円(税別)





同時発売!
「ナムコ公式ガイドブック
ACE COMBAT 3 electrosphere」

エースコンバット3を思う存分楽しむために、
登場人物・企業・戦闘機・メカ・マップなどを
詳しく解説した公式ガイドブック。
B5版 176ページ オールカラー／1,200円（税別）
プレイステーション取扱い店にてお求めください。



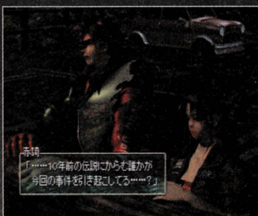
オリジナルビデオムービー
「エースコンバット3
エレクトロスフィア ミッションゼロ」

迫力のドッグファイト映像や世界観、
キャラクター・戦闘機の紹介などをオリジナルで編集した、
ファン必見のビデオムービー。
1999.6.5発売予定／35分／3,800円（税別）
発売・販売 株式会社メディアファクトリー

横浜(ハマ)で幅を利かせる
改造、承ります。



レーシングゲーム初のRPG。
横浜を舞台に車の走りに全てをかける男達の物語。
現実的には不可能と思われる改造車を造って、
横浜市内、峠、高速やチキンレース、
ゼロヨン、オフロードなど、多彩なコースを駆け抜けろ!!





ハイスピード・ドライヴィング「RPG」



レーシング ラグーン

6月10日販売開始予定／5,800円

好評予約受付中

GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

PACK IN SOFT

あやと、ほのぼのはじめましょ。

あの牧場物語GB ファン待望の続編が カラーで8月に 新登場!!

牧場物語GB2

ぼくじょうものがたりジービー2

牧物インフォメーション

動物と作物を育てて、ほのぼのとした牧場生活が楽しめる牧場物語がパワーアップし、カラーになって帰ってきた!!

- ●町、広場、裏山、泉と牧場ワールドが大きく広がったぞ!
- ●こんどは牛とニワトリだけでなく羊も飼えるんだ!
- ●釣りや草競馬のミニゲーム、イベントや隠し要素もいっぱい。
- ●通信機能で動物や種子を友達と交換するのもOK。
- ●主人公の男の子・女の子、犬・猫も選べるよ。

キャラクターイラスト/まつやまいぐさ

PROFILE

平山 綾ちゃん

新しく牧場物語GB2の紹介をしてくれるのは、第23回ホリプロタレントスカウトキャラバンでグランプリを受賞した平山 綾ちゃん。デビューしたての15歳で、高校1年生。じつは、もう牧場物語GBにかなりハマっているんだ。

あやのサイトにアクセスしてね!!

綾ちゃんと一緒に牧場物語の世界を楽しめるホームページをインターネットに開設中。役に立ついろいろな情報も、いっぱい!

綾の牧場物語
あやのぼくじょうものがたり

パック イン ソフト
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
TEL.03-5466-1757 (10:00～17:00 土・日・休日を除く)

●ホームページアドレス
http://www.aya-bokujo.com/

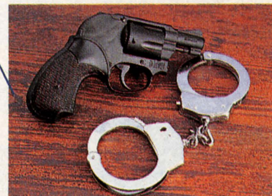
じゅげむ

CONTENTS1 1999 Vol.7 July

総力特集







強力連載


167


169



170


226

じゅげむを賢く使ってね!

じゅげむの正しい使い方

じゅげむは5つのパートに分かれています。

- ●業界の最新情報を知りたい人は……総力特集P31～
- ●気になるあの人の連載記事を読みたい人は……強力連載P13～
- ●今注目のゲームソフトを知りたい人は……ゲームソフト特集P43～
- ●攻略を知りたい人は……攻略付録P127～
- ●今月発売の全てのゲームソフトを知りたい人は……カタログ付録P179～

これで1ヵ月のゲームライフは完璧!!

音楽対戦ゲーム

PlayStation

バトルでセッション!! 音楽は戦いです。

ゲームセンターで人気の
「パカパカパッション」が、
ついにプレイステーションで登場!!
アーケード版全曲に加え、
新たにオリジナル曲を豊富に収録!



PACAPACA PASSION パカパカパッション™



リズムパッド™
RYTHMPAD
MUSIC SESSION CONTROLLER
★プレイステーション専用★
PUSH!

ゲームセンターの操作性を実現!
パカパカ対応コントローラ発売決定!
さまざまな音楽ゲームにも対応

プレイステーション版
「パカパカパッション」と
★★同時発売予定★
予価3,980円(税別)

音楽対戦ゲームって?

リズムに合わせてボタンを押せば音楽が演奏できるのさ。
演奏の上手下手がチップの数で表現され、勝負が決まるんだよ。
1曲に4つ用意されている楽器パートを、自由に選択できるのも
「パカパカパッション」ならではのゲーム性なんだ。
セッションだって充分に楽しめるからクールに決めてよね!

6月下旬発売予定
予価5,800円(税別)
◆1~2人用

PRODUCE!

株式会社プロデュース 東京都立川市高松町3-15-10 http://www.pro-net.co.jp/

じゅげむ CONTENTS2 1999 Vol.7 July

特集ソフトゲーム


43


23

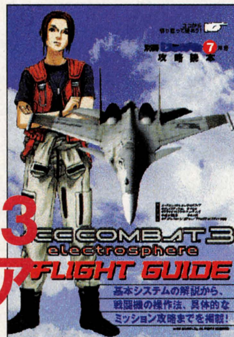

62


70



78

攻略付録



カタログ付録



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

PlayStation

人は神を畏れ、そして、神を望んだ。

ポピュラス ザ・ビギニング

天地創造シミュレーション

1999・6・10 Release 標準価格:5,800円(税抜)

アナログコントローラ(SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応

イラスト/寺田克也







超進化のシリーズ最新作。プレイステーションに初登場。

- 球状マップを自由自在に回転させる革新的なスクロールで、感覚的な操作が可能に。
- シャーマンを崇拝する民の動きや、天変地異を引き起こすスペルなど、グラフィックが劇的に進化!
- ユーザーはシャーマンを操作。放浪する野人を改心させ、より多くの民にシャーマンを崇拝させる。
- 基本的な従者である勇士を鍛えて、戦士、スパイ、伝道師など、高度な職業にレベルアップできる。
- 各ステージに登場する敵部族を、様々なスペルや鍛え上げた従者たちを操って、戦略的に攻め込む!

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金)

エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページは、ゲームの最新情報はもちろん、ダウンロード情報やオンラインショッピングなど、楽しい話題で満載。下のアドレスまでぜひ遊びに来てください。

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

カルドセプト エキスパンション

今月は選ぶのが大変だった。なかなか小粋な作品が多く、どれも志があるからだ。その中で苦しみながらも選ばれたのがこの作品。ゲーム史の樹系図を広げたこの発想を、あえて逸品として評価したい。

唸るほどの調理法で完成したトレーディングカードボードゲーム



構成・文/元宮秀介(ワンナップ)　写真/松本朋之

百聞は一見にしかず。優れたゲームこそ、実際に遊んでみなければ、その面白さは実感できないもの。『カルドセプト エキスパンション』は、そんなゲームの代表格だろう。

『カルドセプト エキスパンション』は、ボードゲームにトレーディングカードゲームをミックスしたゲームだ。プレイヤーはカードを操って、クリーチャーを召喚し、土地を占領していく。敵の領地を奪うために、クリーチャー同士を戦わせることもできる。こうして総資産の額がいち早く目標値にまで達し、早くゴールしたプレイヤーが勝ちとなる。これがゲームの大きな流れだ。

ボードゲームとカードゲーム、異なるゲームを結び付けたから面白いのではない。その調理の方法が唸らされるほどに巧みだから面白いのだ。例えばボードゲームはサイコロの目に左右されることの多い、運任せのゲームだ。しかしこのゲームではカードによって、サイコロの目を操ることできる。「運」に「戦略性」が加わって、まったく新しい駆け引きが愉しめるのだ。

土地をいかに効率良く占領していくか。いかにライバルを窮地に追い込んでいくか。300を超えるカードの種類だけ、戦術がある。ライバルの手の先を読み、作戦が成功したときの快感は、体に震えがくるほどだ。

また、ボードゲームとしては珍しく、1人プレイが楽しく遊べる点も見逃せない。単調になりがちなコンピュータ相手の対戦を、カードのコレクション、そして戦術のさらなる強化という大きな愉しみによって、充実したものにしている。

既存のゲームを下敷きにしながらも、どんなゲームにも似ていない。他に例えようのない面白さがここにある。これぞ『カルドセプト』が傑作だという証だ。

カルドセプト エキスパンション



DATA●プレイステーション●メディアファクトリー●トレーディングカードボードゲーム●5月1日発売●5800円

この写真は編集部が独自に制作したもので、実際の商品とは若干異なります。



霊の世界にアナタを招待いたします。

稲川淳二の語る心霊現象があなたの元に!

タイトルを見て、「おっ、もうこんな季節かぁ」と感じた人もいるのではないだろうか? 野菜や果物で季節を感じなくなってしまった現代、ゲームで季節を感じてしまうのもそう悪いことではない。まあそれはさておき、これからの暑い季節に向けて、稲川の淳ちゃんがなんとＰＳのゲームでやってくれました! その名も『稲川淳二 恐怖の屋敷』。

稲川淳二さんといえば、もう恐いもの好きな人ならば知らない人はいないでしょう。あの独特の語り口調、口の隙間からもれる怪しげな息づかい、闇に映える顔のアップが、何だか怖さを助長させるんだよね。そんな彼がプロデュースするイベントハウス「恐怖の屋敷」が、遂にオープンした。そしてこの屋敷にやって来たのはそう、あなた自身。迫力ある3Dサウンドと、稲川淳二がつむぎだす独特の語り口に、君は最後まで耳を傾けていることができるかな?

恐怖に打ち勝って部屋をすすめ!!

『恐怖の屋敷』は5つの部屋(ROOM)から構成されている。まずあなたが訪れるのは、モニターが置かれた薄暗い部屋だ。勇気を出してモニターにズームしてみよう。するとモニターが稼動し、稲川淳二が現れる。あなたは各部屋に用意された稲川さんの恐い話を、恐怖に打ち勝ち、すべて聞いていかなければならないのだ。

稲川さんの語り音声と、実写を取り入れたダークなグラフィックで、恐怖の世界にくぎづけとなるはず。





稲川淳二 恐怖の屋敷







'99年7月発売予定 標準価格:4,800円(税抜)

株式会社ヴィジット
コンシューマー事業本部
〒556-0021 大阪府浪速区幸町3-9-7

CROSS G

ゲームをめぐる
オルタ・ストーリー

後を引く、怖さ…。

稲川淳二

取材・文／大岡まさひ
写真／殿村誠士

夏といえば稲川淳二。この人の怪談話はもはや日本の夏の風物詩である。いやマジで。なにしろ全国20ヶ所で行なっている怪談話ツアーは今年5年目。会場には老若男女が立ち見が出るほどに集まってきて、異様な盛り上がりぶりをみせるってんだから……こりゃ、まだっていう人は1回見とかないと。

「面白いのはね、来る人っていうのはみんな明るいんですよ。悲しくて暗くてつらいっていう人は怪談聞きに来ないです。つらいから怪談でも聞こうかなーっていう人……普通いないですよね(笑)。始まる前なんか、会場でみんな盛り上がってるんですよ。これでいいのかなって思うんですけど。それで始まるとみんなシーンとなるわけです。それで最近こっちも演出がわかってきて、怖い話が終わった後に一拍あけてちょっと照明なんか変えると、キャーってなる。そのあとまた笑いが起こって。そうすると、アレ不思議なもんですね、ちょっと異様な連帯感が生まれるんですよ」

でもって、そんなツアーをやってるあいだにまたまた怖い目にあうこともあるらしい。いつもと同じネタを話してるのに、最後のオチを話すのがなんかイヤーな感じに襲われたり。泊まってる旅館でわけのわからない心霊現象に遭遇したり……。実はそんな話を取材中に3つ4つ聞かせてもらったのだが、怖すぎてここには書けません。ゴメンナサイ。で、どうしても稲川さんの怪談が聞きたければ、7月発売予定のPSソフト『稲川淳二　恐怖の屋敷』を買いなさい、と。

「怪談のビデオとか映画もいろいろ作らせてもらいましたけどね、ゲーム、またこれはこれでいいですよね。ちょうどお化け屋敷感覚っていうか、参加する気分になれるじゃないですか。それがまた後を引くことになると思うんですよ。怪談って、面白いのは後を引くとこなんですよ。お笑いはその瞬間の面白さですよね。でも、怖い話はその場では『ふーん』って聞いてても、あとから夜中に1人で風呂でも入ってて、髪を洗ってるときにふと思い出して後ろに誰かいるような気がしてぞーっとなるとかね、そういうものじゃないかなって思うんですよね。想像力が恐怖を生むみたいな。だから怪談って、けっこう知的なものなんじゃないかと思うんですけどね」

もはや「芸」の域にまで達しつつある稲川さんの怪談話。その真髄に触れる度胸が、キミにあるかな?

いながわ・じゅんじ◎昭和47年、「オールナイトニッポン」のパーソナリティーとして出演して芸能界デビュー。元祖いぢめられタレントとして活躍。一方で、10年ほど前に怪談話を収めたテープを発売したら32万本を売り上げる超ヒット。以降、本人の意向とはまったく関係なく、怪談話の語り部として毎年引っ張りだこ。



語り口は無理に人を怖がらせるふうではない。むしろ淡々と、調子がよくて、それでかえって引き込まれるんだよねぇ

好きだと言った、心から。
好きだと言えてよかった。
森高千里

まひるの星

映画「もういちど逢いたくて／星月童話」主題歌

ma hi ru no ho shi

moritaka chisato

coupling with 雨［1999］ rain,1999

MEDIA M FACTORY

New Single Now on sale

ZMDZ-161 ¥1,000（税別）

もういちど逢いたくて
星月童話
ORIGINAL SOUNDTRACK
PRODUCED BY AKIHIKO MATSUMOTO

オリジナルサウンドトラック 5.29.sat in store ZMCZ-652 ¥3,000（税別）

「まひるの星」劇場バージョンも収録。「踊る大捜査線」の松本晃彦が音楽プロデュース。レスリー・チャン、シアター・ブルック、ランディー・ヴァンウォーマー、五島良子などレーベルを超えた6アーティストの画期的な共演が実現。

Game Goods Maniax

構成・文／前川陽子

ここでは毎月、新作を中心にゲームグッズを紹介しています。今月は企画記事でも11ページに渡り大特集！　周辺機器からショップまで幅広く取りあげました。そして当ページも、もうすぐリニューアルの予感!?

梅雨空も晴れるゲームグッズ最前線



こんなに魅力的なケーキ、子供がうらやましい!?

近くのケーキショップで、ポケモンのバースデーケーキが買える！このケーキは予約制になっており、外箱・ラッピング・カードに至るまですべてがポケモンづくし。すでに一部地域では予約受付を開始しており、今後は全国展開の予定も。

キャラデコシリーズ　ポケットモンスター
（3500円・バンダイキャンディ事業部・0471-46-0371）

FF Ⅷ、セイレーンと少女のしなやかで優美なる躍動

全高約39cmという迫力でせまるこのフィギュアは、「Transcendent artist's collection」のスコール＆バハムートに次ぐ第二弾。動きと曲線を強調し、優美な中に秘められた妖しい美しさが印象的。コールドキャスト製完成品、6月発売予定。

ノンスケール・コールドキャストモデルリノア・ハーティリー＆セイレーン（24800円・コトブキヤ・042-522-3500）
原型：安藤堅司
（試作品のため、商品とは多少異なります）



手のひらにマリンブルー奏でよう、夏のメロディ

携帯用『ビートマニア』にサマーバージョンが登場。収録曲も『サマードリーム』『渚にまつわるエトセトラ』など夏をテーマにした邦楽ポップスで。7月29日発売予定。

ビートマニアポケット　サマーミックス
（2980円・コナミ・03-3586-1573）

買い物、海、プール…夏の定番シースルーバッグ

『ポップン』キャラのイラストがプリントされたビニールバッグ。海やプールなど夏の外出には必須。32×25cmのたっぷりサイズもウレシイ。6月登場予定。

ポップンミュージックシースルートートバッグ（プライズ・コナミ・03-3586-1573）



News Edge じゅげむ

【今月の読みどころ】
- ➡ドリキャスにZipがつくと何が起こる？
- ➡『鉄拳』の新作（アーケード）の話題
- ➡ギャルも登場、ダンスイベント！
- ➡カプコンから新作『鬼武者（仮題）』

Topics

ドリームキャストの新たな展開!! 周辺機器にディスクドライブ登場

インターネットに接続できる唯一の家庭用ゲーム機ドリームキャストに、遂に外部記憶装置が登場する。これでホームページの情報やメールも保存できるし、ゲームももっと進化する!?

パソコンでお馴染みのZipドライブを採用

続々と新作タイトルの情報が発表されているドリームキャストに、今度は周辺機器で衝撃的なニュースが発表された。これは、米IOMEGA社の「Zip ATAPI」内蔵型ドライブをベースに、ドリームキャスト専用の大容量外部記憶システムを共同開発するというもの。これによって、ゲームに関連する様々なデータ（セーブデータ、アップデートデータ等）やインターネット関連のデータ等を、ドリームキャストで保存できるようになる。

記憶システムのベースとなる米IOMEGA社の「Zip」とは、パソコンでは現在頻繁に使われている記憶媒体の規格で、100MBの大容量ディスクを使用し、高速にデータが読み書きできるというもの。ちなみに現在発売が予定されている任天堂の「64DD」も、この「Zip」がベースとなっているのだ。

来年の3月までには発売される予定

セガ・エンタープライゼスでは、このドリームキャスト専用外部記憶装置の発売時期を、今年度内（2000年3月まで）としており、現在ではドリームキャストの下に敷くデザインを予定しているという。

セガは、この記憶システムを、インターネット機能によるネットワークコンテンツ（ウェブデータ、電子メール、デジタルフォト、動画等）の保存や、GD-ROMデータ及び「ビジュアルメモリ」と連動させることで、さらにドリームキャストのポテンシャルを高めるもの、と現時点でコメントしている。このシステムによってドリームキャストに保存機能が加われば、特にインターネットにおいて威力を発揮することは間違いないだろう。



⬆外部記憶装置は、ドリームキャストの下に敷く形で接続できるとのことだ



⬆パソコン用のZipドライブがコレ。普及度はかなり高い





⬅パソコン用Zipドライブのディスク。DC版でもこれになるかどうかは未定。サイズはフロッピーディスクぐらいだ



⬆外部ドライブがあれば、ホームページの画像や電子メールも保存することができるはず

Jugemu Eye

より使いやすくなるインターネット機能

インターネットに接続できるドリームキャストで、数十MB以上のデータをユーザーが自由に保存できるということは、実はとっても重要なこと。これまでホストコンピュータに保存されていた自分宛の電子メールも家のドリームキャストで保存できるようになるし、気に入ったホームページを登録しておくこともできるようになるはずだ。そして、現在発売が予定されている任天堂の「64DD」のように、ディスクでなければ楽しめないタイプのゲームが、続々と登場してくる可能性もある。



⬆任天堂の「64DD」。これからはディスクがトレンドになる!?

News Flash!

キミはガンダムに勝つことができるか？

DC用シューティングゲーム『機動戦士ガンダム外伝～コロニーの落ちた地で…』（バンダイ）のキャンペーンが始まる。初回特典ではカードダスマスターズのオリジナルカードが1枚同梱される。また、クリア後に出るパスワードを応募用紙に書いて送ると、もれなく『機動戦士ガンダム外伝 プレミアムディスク』がもらえる。内容は、アムロが操るガンダムと戦えるというもの。締切りは7月30日まで。詳細は店頭でチェックだ。



➡アムロのガンダムと戦えるなんて最高！ソフトは6月発売予定だ

専門学校の入学式で久多良木氏が特別講義実施

4月16日、都内のホテルで、ゲームクリエイターを養成する専門学校「ヒューマンクリエイティブスクール」の入学式が行われ、その場でSCEの久多良木社長が特別講義を行った。久多良木氏は、いずれ新入生達が触れることになるはずと前置きした上で、次世代PSの性能等について講義を進行、新入生達は目を輝かせてこの講義に聞き入った。



⬆250人の新入生を前に、次世代PSについて語る久多良木社長

Topics

待望の『鉄拳』新タイトル発表!! 今度はタッグで合体コンボ？

2年の沈黙を破り、『鉄拳』シリーズが新たな展開を見せた。ついにアーケードに新作が登場するのだ!! 取材で入手した情報やムービーをご覧あれ。その完成度に期待大だ！

製作チーム大いに語る新たなる鉄拳の展望

「ナムコが『鉄拳』の新作を開発中！」という情報の真偽を確かめるべく、取材班はナムコのVS開発部にお話を伺った。

そのタイトルは『鉄拳 TAG TORNAMENT』。「プロレスのタッグ形式を踏襲していて、どちらかが倒された時点で敗北になるというシステムです。休息中のキャラクターは体力が回復するため、交代のタイミングが非常に重要になります」とのこと。操作システムなどは『鉄拳3』と同じだが、新要素としてはパートナーと交代するためのチェンジボタンの追加がある。このボタンを押すだけで、いつでもパートナーと交代ができるのだ。「例えば、仁で敵を浮かせたところでポールに交代し崩拳を叩き込む、という連携も可能です」と自由度の高さも強くアピールしてくれた。気になる登場キャラクターについてだが、これは過去に登場したキャラクターはほとんど登場するらしい。「思い入れのあるキャラクターをもう一度使って欲しい」という製作者サイドの意図は、プレイヤーにとっては嬉しい限りである。

話の中には、タッグならではの魅力である合体技の存在をほのめかすセリフもあった。もしかしたらマッ○ルドッキングなどの超大技すら可能かもしれない。「期待していてください」と自信ありげに語る姿は非常に頼もしげだ。「常にパートナーを意識した、タッグマッチの熱い戦いを見てください」とのこと。今年の夏は全国のアーケードで熱いタッグバトルが見られそうだ。



⬆ムービーより、「老いてなお健在」の平八。一八や仁と組んでの三島チームはさぞや凶悪に違いない。



⬆伝統のロゴの上に輝くTAGの文字。無骨な作品のイメージにピッタリだ



⬆過去のシリーズのキャラクターが総登場する本作。プレイヤーは、複数のキャラの操作に精通する必要がある



➡ナムコVS開発部、米盛さん（左）、原田さん（中）、木本さん（右）この人達が『鉄拳』シリーズを作っている

JugemuEye

次世代PSと『鉄拳』果たしてその関係は

先日SCEの発表会にて公開された次世代プレイステーションのデモ映像の中に、『鉄拳3』があったのは読者の記憶にも新しいことだと思う。そうして期待が高まったところに、この『鉄拳 TAG TORNAMENT』の情報である。これでは「これこそが次世代PSで発売される『鉄拳4』に違いない」と勘違いするのも無理はないかもしれない。

しかし開発チームではその声を否定している。確かにデモとして映像は出したが、あれは『鉄拳4』でも『タッグトーナメント』でもないと言うのだ。混同しているユーザーも、このことは気を付けてほしい。

『鉄拳 TAG TORNAMENT』では、キャラクターの交代時にリアルタイムでゲームモデルとモーションデータを読み込む必要があるため、現行の家庭用ゲーム機では再現するのはたぶん不可能ということだ。

それでは、家庭用ゲーム機では新作はプレイできないのか？　この質問に対して「次世代プレイステーションであれば、鉄拳タッグトーナメントの移殖は可能でしょう」という回答をくれた。いまだアーケード版の開発も完了していない状況ではあるが、ユーザーとしてはこの答は非常に心強いものである。まだ予定はないが、いつの日かコンシューマー機に移殖されることを期待してもよさそうだ。



⬆次世代プレイステーション上で動く『鉄拳3』。これほどのクオリティなら移殖も期待できそう？

カプコン直営AMスペースプラサカプコンオープン

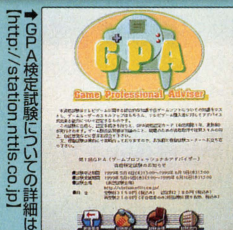
都内では初めてのカプコン直営のアミューズメントスペースが吉祥寺にオープンした。その『プラサカプコン吉祥寺店』では直営店ということもあって、他では買えないグッズの販売や、カプコンのアーケードゲームのロケーションテストなど随時行っている。場所は吉祥寺駅北口のロフト地下1F。カプコンファンは要チェックだ。



⬆ロケーションテスト中の『SFⅢ 3rd STRIKE』も大人気

TVゲームに関する知識を測るテストが5月から開始

アスキーはテレビゲームに関する総合的な知識を試す「ゲーム・プロフェッショナル・アドバイザー（GPA）」の検定試験を始める。ゲームソフト購入者に対して、適切なアドバイスが出来る能力を測ることが主な目的だ。テストはホームページ上で行われ、第1回試験は5月19日～6月16日。合格者にはGPA資格の認定カードが授与される。



➡GPA検定試験についての詳細は[http://station.nttis.co.jp]

Topics

東京ビッグサイトにて『シェンムー』イベント開催!!

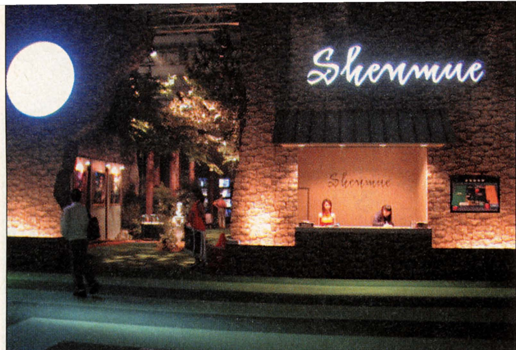
5月1日～3日の3日間、夜9時まで出展が行われていた「シェンムーの森」。『シェンムー』の最新版を遊べるこのイベントはどのようなものだったのか？

今わかることの全てがこの催しで見られた

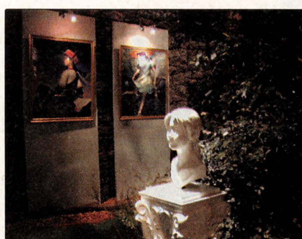
ゴールデンウィークの真っただ中、5月1日～3日の3日間に渡り、東京ビッグサイトでドリームキャスト用ソフト『シェンムー～莎木～ 一章 横須賀』（8月5日発売予定）の出展が大々的に行われた。この出展は映像、音楽、通信など様々なデジタル・コミュニケーションを体験するイベント「ネットワーク・ジャングルⅡ デジタライランド」の一部で、セガ・エンタープライゼスがゲームをテーマとして行ったものである。

ギャラリー、ゲーム体験コーナー、そして大スクリーンが据えられたステージで構成されたこのブースは、全体的に〈森〉のイメージで統一され、一般のゲームイベントとは異なる落ち着いた空間が演出されていた。

体験コーナーで『シェンムー』の最新バージョンが遊べるようになっていたほか、ステージではプロデューサーの鈴木裕氏によるトークや、俳優の松風雅也（芭月涼役）、石垣はづき（玲莎花役）、萩原匠（刃武鷹役）を迎えてのアフレコ大会、フリーバトル・タイムアタック大会が開催された。ミュージック・ライブも時折開かれ、歌手の伊織さんによるテーマ曲の熱唱、胡弓という楽器の美しい演奏に来場客は聞き入っていた。



↑まさに「シェンムーの森」という形容がぴったりくるブースである


↑キャラクターの石膏像、イメージ画、フィギュアなどが展示されていたギャラリー


←QTEバトル、フリーバトル、クエスト等、システムは一通り全て体験可能

Jugemu Eye

「新しいゲーム」を示すイベントのあり方

昨年12月20日の制作発表以来『シェンムー』に対する期待はうなぎ上りだった反面、具体的な内容はいまいち不明確だった。しかし今回の出展では十分なゆとりをもつ空間が用意されており、おそらく多くの来場客がじっくり体験版をプレイできたのではないだろうか。緑の木々やライトアップを効果的に用い、従来のイベントの雑多な騒がしさとは一線を画した空間も、本作品の持つ「新しいゲーム」のイメージを伝えるのに一役かっていたように思われる。


↑ゲーム体験コーナーでは、とりわけフリーバトルでの50人抜きに熱中する客が大勢見られた


→ヒロイン役の石垣はづきさんも、役そのままのイメージで舞台に現れた

Topics

『バスト ア ムーブ2』&ミス・スピの熱い夜

音ゲーが、いよいよ都内有名クラブに進出！熱気ムンムン、ダンスイベントのレポートだ

『バスト2』の大ダンスパーティが開催

エニックスから好評発売中のPS用ダンスゲーム、『バスト ア ムーブ2～ダンス天国MIX～』のイベントが4月23日、東京都内のクラブで開催された。

この催しは、「バスト ア ムーブ2 ミス・スピ天国MIX in club M」と題され、小学館の「ビッグコミック スピリッツ」で活躍中の女の子5人組「ミス・スピリッツ2000」が登場。なんとステージ上で水着に着替えて、ナイスバディを披露してくれた。また彼女達から『バスト2』のソフト等がもらえる抽選会もあって会場は盛り上がった。さらに、ダンスフロアーではゲーム中の曲を収録した音楽が流れ、『バスト2』のキャラに負けないぐらい華麗に踊る若者達で、熱気につつまれていた。



→「ミス・スピリッツ2000」の女の子達も『バスト2』が好きらしい！

Jugemu Eye

音ゲーが変える若者たちの遊び場所

今回、お伝えした『バスト2』のイベントでは、会場に東京のクラブが選ばれ、多くのいわゆる「クラバー」がフロアーでゲームをプレイして楽しんでいた。96年発売の『パラッパラッパー』、『ビートマニア』や『バスト ア ムーブ』などでブレイクした音ゲーのブームは、一昔前までは必ずしも一致しなかったであろうゲーセンとクラブに集まる客層を急接近させたようだ。また、これまでデートコースとして、女の子から敬遠され気味だったゲーセンも、確実に人気スポットになりつつあり、今後も音ゲーからは目が放せない。


↑ゲーム中で使用されている、クールな曲を収録したサウンド・トラックも発売中なのだ

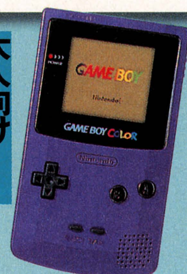


←会場に設けられたゲームブースでは、ゲームに熱中する女の子の姿が目立った

News Flash!

大人気のGBカラーが6800円に値下げ!!

'98年10月に発売された「ゲームボーイカラー」（任天堂）は、今年3月で310万台の出荷を達成。これを受けて任天堂は、5月14日より「ゲームボーイカラー」の値段を、現行の8900円から6800円（消費税別）に値下げした。発売当初は12500円もしたGB。こんなに買いやすくなったから、まだモノクロ表示のGBで遊んでいる人は買い替えのチャンス到来だね!!



大人向け64ソフトを創りだすレーベル誕生

N64に新しいゲームレーベルが登場。その名も「gemzi（ゲンジ）」。「オトナのための64ソフトがたりない。」をキャッチコピーに、ユーザー層に大人を狙ったゲームをリリースしていく予定。気になるgemziレーベル第1弾ソフトは『バイオレンスキラー』（英題：テュロック2）。思わず目を覆うバイオレンスと追いつめられる恐怖がウリのシューティングゲームで、N64では今までちょっと無かった刺激的な内容。N64ファンならgemziのこれからに注目だ！



↑gemzi第1弾ソフト『バイオレンスキラー』は6月発売予定

Topics

新PS版サイキックファン感謝イベントも

サイキックフォース・ファン感謝イベントが開催！PS版新作発表で、まだまだこれから熱くなる!!

ライブにコスプレイベントで盛り上がる

PSで『2』の発売も決まった『サイキックフォース』。その発表も兼ねたファン感謝イベントが4月18日、東京・六本木ヴェルファーレで行われた。

大々的に告知はされなかったが、当日は多くのファンが来場した。会場ではコスプレもOKで、前半は生ライブや声優陣のトークショー、コスプレコンテストと、ファン感謝としてふさわしい内容。さらに後半の影山ヒロノブの熱い歌声と、新要素を加えたPS対応『サイキックフォース2』のおひろめで、会場の興奮は最高潮に達した。

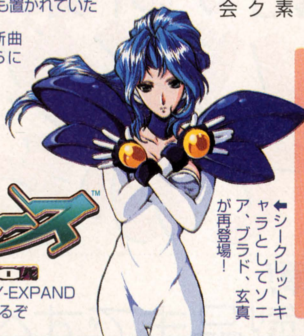

↑会場にはDC版『サイキックフォース2012』の試遊台も置かれていた


←影山ヒロノブの新曲で会場の熱気はさらに高まる！

JugemuEye　メーカーとユーザーの関係とは……

タイトーが主催でおこなわれた今回の『サイキック』ファン感謝イベント。

このようにメーカー側から、ただ何かを発信するだけではなく、日頃から応援してくれているファンも参加できるイベントを開催することは、多いにゲームタイトルを盛り上げることにつながるだろう。これはメーカーとユーザーの関係として、ひとつの理想的な関係と言えるのではないだろうか。


←シークレットキャラとしてソニア、ブラド、玄真が再登場！



↑新機能としてはPHY-EXPANDモードが追加されているぞ

Topics

カプコンからまたも新作!! 今度は『鬼武者（仮題）』だ！

カプコン新作の発表が相次いでいる。『ディノ クライシス』に続き、今度は戦国時代が舞台。主人公には金城武さんを起用。その内容やいかに？

オーケストラ演奏の他俳優「金城武」も登場

去る4月16日、東京国際フォーラムでプレイステーション対応ソフト『鬼武者（仮題）』（カプコン）の発表会が行われた。これは同社の『バイオ ハザード』の基本システムを踏襲した、戦国時代が舞台のアクションアドベンチャーゲーム。

発表会場にはプロデューサーの稲船氏の他、制作スタッフが勢揃いし壇上で挨拶を行った。その中には俳優の金城武氏の姿も。金城さんは主人公「明智佐馬介」の声・表情・モーションの担当の他に、ゲストクリエイターというクレジットもついており、普段とは違う仕事に対する意気込みを語った。「はじめは声優ということでお話を頂いたんですが、せっかくゲームに関わるならということで、いろいろ言わせてもらってます」（金城）。稲船氏は「ゲームの中で面白くないところはきっと金城さん担当です」と笑って語った。

また会場では、新日本フィルハーモニー交響楽団と邦楽奏者によるメインテーマのフルオーケストラ演奏が行われた。「これまでゲームのグレードアップは映像面で語られることが多かったと思いますが、今回は音楽にも力を入れています」（稲船）。

発売予定は今冬。バイオハザードのシステムを使った同社の『ディノ クライシス』と共に注目を集めるタイトルになりそうだ。

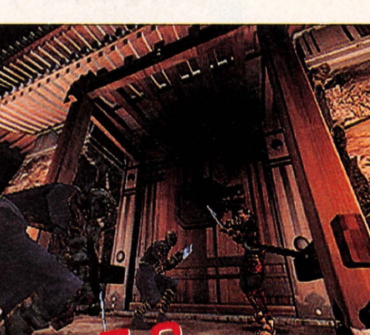
JugemuEye　システムで拡がる『バイオ』シリーズ

『ディノ クライシス』『バイオ ハザード code veronica』など期待のゲームたち。これらをバイオの生み出した子供たちと言えなくはない。しかし（もちろん）カプコンが「ただ作るだけ」のはずもない。同社はこれまでに『ストリートファイターII』シリーズを作り続け、より面白いゲームへと昇華させてきたという実績がある。この好例と見れば、今後の「バイオ」シリーズに期待してもいいに違いない！


↑フルオーケストラによって『鬼武者（仮題）』の交響組曲「RISING-SUN」が演奏された

↓プロデューサー稲船氏。所々に冗談を交えながら語る


↑ゲストクリエイター金城武氏は昔からゲームは好きだったそう





似てる？


↑←主人公を演ずる?のは俳優金城武氏。「これからもっと似せます」とは稲船プロデューサーのセリフ

※画面は開発中のものです

喜怒哀楽ゲーム『elan』を読者3名様にプレゼント

ビスコから好評発売中の『elan』は、男女共に楽しめる育成シミュレーション。プレイヤーは、惑星「エラン」への調査船に乗るために仲間と共に厳しい訓練を積む。そんな『elan』を、じゅげむ読者3名にプレゼント。宛先は〒150-0002東京都渋谷区渋谷3-3-5モリモビル3F株式会社メディアファクトリーじゅげむ編集部「エランくれくれ係」まで。


↑『elan』の大きなポイントは、キャラクター同士の心の交流だ

ソフト制作の良質な人材が集まる企業説明会

多くのクリエイターを輩出してきた、バンタン電脳情報学院と代々木アニメーション学院。両校はコンピュータソフト制作を勉強中の来春卒業予定の学生のために合同企業説明会を6月24日に開催する。両校から約500人の学生が参加予定。お問い合わせは、バンタン電脳情報学院03-3797-1383　担当／永島まで。


↑夢あふれる学生のために企業の皆さまよろしく!!

緊急速報
バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮) 発売決定!!

構成・文／ふくのしん(じゅげむ緊速班)

追跡者
ZOMBIE
ウイルス
S.T.A.R.S.
生物兵器
合成生物
感染者
DNA
アンブレラ

シリーズ累計1000万本突破のセールスを叩き出した名実ともに怪物タイトル『バイオ ハザード』の最新作が急遽発表された!! 主人公は、なんと第一作のジル!! まずは、期待に胸躍らせ刮目して見よ!!

バイオハザード3の恐怖の理論

研究所から生還したジルに 惨劇、再び・・・

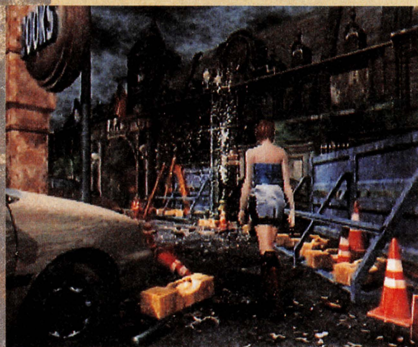
迫りくるゾンビへの恐怖 ジル再び闘いの場へ

サバイバルホラーの大傑作『バイオハザード』のPS版最新作が、いよいよ発表。今回の主人公は、シリーズ第一作の主人公でもある、ジル・バレンタインだ。

今回の舞台は『2』の舞台でもあるラクーンシティ。またもやこのアメリカ中西部の小さな町が、ゾンビ達が多数うろつく恐怖と絶叫の場と化す。主人公ジルは、山中で起こった謎の猟奇事件から生還したS.T.A.R.S.のメンバーの一人。この事件の原因究明の為に、それぞれ生き残ったメンバー達は、単独で行動を開始した。ヨーロッパへ旅立つ当日、ジルはラクーンシティを襲う惨劇(ウイルス漏れによるゾンビ災害)に巻き込まれてしまう。

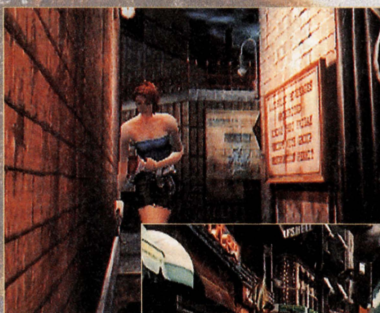
再び多くのゾンビらと対峙することになった、ジルの運命は・・・。この作品は、シリーズ第二作のアナザーストーリーとなるようだ。本当の恐怖は、夏を越えてやってくる。

主人公は、『1』でおなじみ ジル・バレンタイン





ラクーンシティの警察署内にある特殊部隊S.T.A.R.S.のメンバーの一人。本来は、爆弾処理のエキスパート。前作では、随所でその手先の器用さを用い、次々とドアの開鍵やトラップを切り抜けて行った。最悪の状態から生き抜いた彼女の成長と活躍が期待される。(※イラストは『1』のものです)





➡住み慣れた街も、ゾンビ達により一変。そこは異形の者達の楽園になっていた。ジルの運命は、いかに!?



新たなる恐怖、それは・・・ 追跡者――――が追ってくる!

新たに膨れ上がる恐怖 追う者、追われる者

いまだその姿の多くを謎のベールに包まれているが、今回発表になったものに、追跡者なる存在を確認した。

その姿は、怒れる復讐の鬼と見受けられる。憤怒の表情に朱く彩られた巨体の持ち主だ。

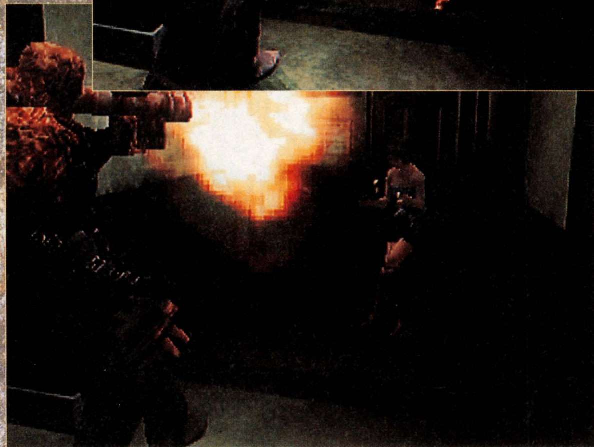
追跡者なる敵は、主人公のジルをその圧倒的なパワーとスピードで、執拗に追い続ける。プレイヤーは、いままでなかった『追いつめられる恐怖』という新しいもう一つの敵と常に闘わなければならないのだ。



➡獲物を捕らえた『追跡者』は、その左腕に握っているグレネード砲をゆっくりと構える



⬆逃げ場を失ったジルに、ゆっくりと距離を短めていく『追跡者』。絶対絶命!!



⬅手が届かんばかりの距離からの砲撃!! 『追跡者』は、冷静に躊躇なくトリガーを引いた

MOTTO!! ばいお通

大胆本誌予想!! バイオ3の今後の展開

今回の設定は、ラクーン山中で起こった猟奇事件の生還劇からスタートしている。つまり、同じ『1』の主人公の一人であるクリスも登場の場を与えられるのではないかと思われる。また『2』との時間軸の繋がりからレオンやクレアとのすれ違いイベントも期待できるのではないだろうか。つまり『1』と『2』のオールスター出演で大団円ってなったら最高だ。

緊急速報!!バイオハザード3

ゾンビの恐怖ここにはじまる!

バイオ ハザード

- ●プレイステーション
- ●96年3月22日
- ●5800円



➡突然消息不明となったS.T.A.R.S.、ブラヴォーチーム。主人公らが追跡したが待っていたのは、洋館と不気味なゾンビ群だった

次々と広がるゾンビ災害の恐怖!!
バイオハザード闘いの系譜

バイオハザードを基軸にした作品が次々と発表されている。拡大し続けるHAZARDにプレイヤーの腕と、勇気が試される。

バイオ ハザード

- ●サターン
- ●97年7月25日
- ●4800円

バイオ ハザード　ディレクターズカット

- ●プレイステーション
- ●97年9月25日
- ●4800円

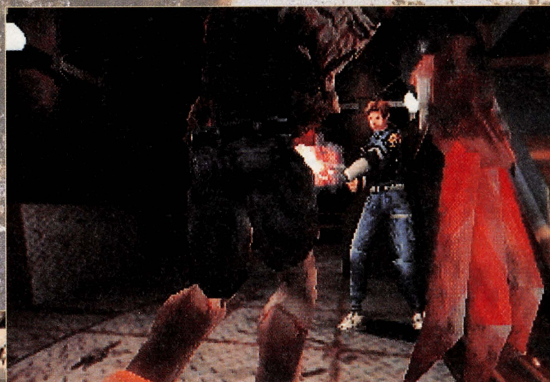
バイオ ハザード　ディレクターズカット　デュアルショックVer.

- ●プレイステーション
- ●98年8月6日
- ●3800円

ザッピングシステムで、怖さも2倍!!

バイオハザード 2

- ●プレイステーション
- ●98年1月29日
- ●6800円



⬅ラクーンシティを舞台に繰り広げられる恐怖と絶望のストーリーの第二作。道路が、警察署が、ゾンビに占拠され主人公の運命は?

バイオハザード 2 デュアルショックVer.

- ●プレイステーション
- ●98年8月6日
- ●4800円

新たに『追われる恐怖』が加わる

バイオハザード 3 LAST ESCAPE(仮)

- ●プレイステーション
- ●発売未定
- ●価格未定

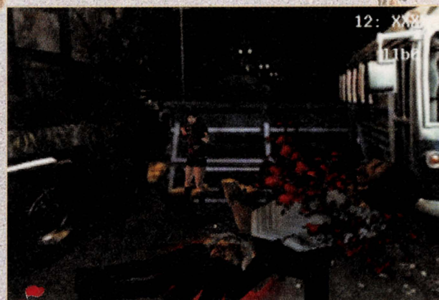


➡『1』から数ヶ月後、旅立ちを前にしたジルに新たなるゾンビ災害が立ちはだかる。そして、『追跡者』とはいったい何者か・・・?

3Dスティックによる操作で、快適度UP

バイオハザード 2(仮)

- ●NINTENDO64
- ●発売未定
- ●価格未定

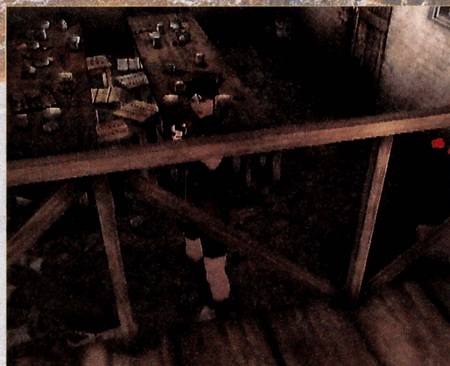


➡E3で発表されたN64版バイオ。PS版バイオ2にプラスαの内容になっており、好評だったザッピングシステムはもちろん健在

山・街・そして舞台は、孤島へ

BIOHAZARD -CODE:Veronica-

- ●ドリームキャスト
- ●99年冬発売予定
- ●価格未定



⬆兄を探してヨーロッパへ渡ったクレアが、何者かによって絶海の孤島の刑務所に送還される所から始まる物語。詳細は、続報を待て!!

Look here! 受け継がれる.バイオのD・N・A

姿・形をかえ、バイオのシステムを踏襲した、亜流のバイオともいうべきタイトルが次々発表された。ここでは、簡単に紹介するが詳しくは、各ページを参照してくれ!!

84ページへ!

DINO CRISIS

- ●プレイステーション
- ●99年7月1日発売
- ●5800円

⬅バイオのシステムを骨組みとして新たな恐怖【恐竜】が、産み落とされた。力の差は歴然、どう生き残るかは、貴方次第

鬼武者(仮)

88ページへ!

- ●プレイステーション
- ●今冬発売予定
- ●価格未定



➡敵は、戦国の魔人『織田信長』。乱世を舞台に、主人公・明智左馬介の白刃が煌めく。さらわれた雪姫は、何処へ連れ去られたのか・・・

MOTTO!! ばいお通　S.T.A.R.S.とは

Special TacticsAnd Rescue Service『特殊戦術および救助部隊』の頭文字を取った略称。ラクーン市警察内に組織された特殊部隊。増加する都市型テロや多様化する犯罪に対処するため1996年に設立される。ラクーン市自体小規模なため、S.T.A.R.S.の組織は、アルファ、ブラヴォーの2小隊が主要である。

読者熱烈 ひとことコメント ゲームよいトコ悪いトコ

GOO BOO OBJECTION PLUS1



今月も『FFⅧ』に関するハガキが多数到着。さらに、そのほかのタイトルも、春の発売ラッシュとあって多彩なソフトが花盛りだ！

注目ソフトの読者評価をずばり決定!!

構成・文／勝見正克（K's office）


⬆ついに発売になった『Dance Dance Revolution』。専用コントローラの使いごこちは？

⬇元祖音ゲーとも言える『パラッパラッパー』の続編『ウンジャマ・ラミー』はどうだ？



評価の見方

GOO 読者が最も評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGoodの意味です。

BOO 読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBooingの意味です。

こんなソフトを評価しています!!

- Dance Dance Revolution
- ウンジャマ・ラミー
- SILENT HILL
- GetBass
- THE HOUSE OF THE DEAD 2
- サガ フロンティア2 Saga Frontier Ⅱ

& MORE…

GOO BOO

1 魔女がミサイルで攻撃？

（ファイナルファンタジーⅧ）

PS いまだに人気は衰えない話題のRPG

ファイナルファンタジーⅧ

（スクウェア）


⬆リノアのダンスシーンに対する評価はいまだに高い。あの動き、あの緻密なCG…

GOO 内容が充実している。時間制限やあと一歩のところで、脱出不可能になったりと一段と難しくなっているのでおもしろい！（大分県 匿名希望♀）

GOO やっぱり三頭身じゃないキャラの方が違和感がないです。進み方の説明も親切だから、ライトユーザーでもOKです。ただ、ジャンクションが面倒だー。（埼玉県 はむちゅう♀）

GOO 「FF偶数作優秀説」とは誰がいったか、全くその通り。先の気になるストーリー、魅力的なキャラの演技。青臭い若い2人の愛情に焦点をあてた演出は、物足りなさを感じるかもしれないが、新鮮。ラストは涙。もちろん、ゲーム部分のやり応えも○。やっぱり『FF』はスゴイ。（千葉県 きんいろきつね♀）

GOO 美しい映像はもう今世紀中には抜けるゲームソフトはないと思う。賛否両論のシステムも私はすごく大好き。GFはかわいいし、ドローシステムも楽しい。（沖縄県 かやこさん♀）

GOO 結局4枚目の始まりのところで「GFを育て」ないで「キャラを育て」ていたことに気付いてやり直してます。だけど、ストーリーに引っ張られて不思議と「怒り」がわいてこないんですね。（宮城県 リー♀）

BOO 魔法を使うのがもったいなく感じるから数よりMPの方がいいと思う。（大阪府 高山裕富♂）

BOO 今までのシリーズのように、ラストは必ず自由行動ができると思っていたので、その辺が残念です。ドローや武器用アイテムとか、自由になってから、しようと思ってたので…。セルフィの武器の改造を1回もしていません。（新潟県 長月弥生♀）

BOO 世界観の統一がなってない！ 魔女なのにミサイルで攻撃、なんて変だと思う。とにかく全部がダメ。（広島県 マミー♀）



⬆『FF』シリーズは味方キャラも敵キャラも個性的。かっこいい男性も多い

BOO CD4枚使って、ストーリーが物足りないのはどうかと思う。スコールの感情の揺れだけでも、もっと丁寧に描いて欲しかった。（埼玉県 伊月♀）

BOO 『FF』初プレイだったんです。最初はスゴイと思ってのめり込みました。だけど、コンピューターにやらされているということに気付き、4枚目のアデルで死んで、PSと『FF』を売りました。（愛知県 シェンムー♂）

BOO キャラクターが全ッ然魅力的じゃない。なんかもうファンタジーじゃない。ストーリーも結局ハマることはなかった。浅い。大味。（愛知県 バターイエロー♀）

総評 『FF』に期待していた女性からの熱いお便りが多数来ました。

GOO BOO 2

現代人の運動不足はこれで解消！

(Dance Dance Revolution)

PS ついに発売！体感系音ゲーの超人気作 Dance Dance Revolution（コナミ）



⬆いまだに売り切れ店が多い専用コントローラ。でも、どうしても手に入れたい！

GOO 現代人の直面している運動不足はこれによって解消されてしまう。ゲームのやりすぎでモヤシになった輩はこれによりいつのまにやら健康を取り戻せることでしょう。（東京都　きしのともひろ♂）

BOO 曲数が少ない！それに矢印が後ろの絵とか光で見にくい。あと、専用コントローラーがないとただの音ゲー&作業にすぎん!! ダイエットできないじゃないか！もっと専用コントローラーを作れ！（福岡県　うんちょろげ♂）

総評 良好の意見が多い。ただ、専用コントローラーがいまだ手に入らないとか、団地なので、下の階の人に怒られたという意見もあったようだ。

PS DC アニメの曲も入っている ポップンミュージック（コナミ）



⬆『2nd』のアーケード版も登場。またも、ゲーセンで大人気になっている

GOO 専用コントローラーは家庭用だけあり小さいので、そこは少し不満だが、アーケード版に劣らぬ出来。収録曲もオリジナルが楽しい。クラシック難しすぎ！（笑）（茨城県　エロール♀）

GOO ゲームショップの体験コーナーで2時間も遊んで、1曲マスターして帰ったのは私です。（岐阜県　神よ私は美しい♂）

BOO ロードが多くてイライラするし、ポップンコントローラーが敏感すぎるのでBOO。（愛知県　サツマイモっち♂）

総評 専用コントローラーに対する是非を解いたハガキが多かった。おおむねいい印象だ。

PS 霧たゆたう町を舞台に怪物から逃げ延びろ SILENT HILL（コナミ）



⬆主人公がごくごく普通の中年ライターという設定がいい。なぜなら、特殊能力を持っていないから

GOO ある意味、一番怖かったゲーム。音がなくなる場面での敵の鳴き声、ラジオの雑音、遠くにうっすら映る敵の影など上げるとキリがない。ひとつ残念なのはクリア後にハッキリしないナゾがたくさんありすぎ。（岡山県　ムツジロウ♂）

GOO 初めは『バイオハザード』の亜流と思っていたが、不気味なほど、生々しいムービーと、ゾンビ以上の恐怖のモンスターで、『バイオ』以上に夜には恐ろしいゲーム。（広島県　一撃♂）

総評 一般の人が化け物と戦うのがおもしろいという意見が多かった。そして、一番怖いゲームだったというハガキも多数見受けられた。

PS パソコンで大人気のギャルゲーがPS版に To Heart（アクアプラス）



⬆幼なじみのあかりもかわいいが、一番人気は家庭用人型ロボットのマルチ。君の狙ってみよう！

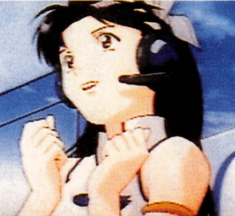
GOO パソコン版よりも音声が入っていていい。グラフィックやシステムも変わっていてオープニングムービーもあり、よいことずくめ。これはオススメの一本だ。（千葉県　CO-LUS♂）

GOO ビジュアルが超美麗で、女の子のシナリオは秀逸。ミニゲームはかなりハマるので、中毒になる。（秋田県　半田信行♂）

BOO オープニングが「ブランニューハート」でないのが少し残念。あとキャラの顔が若干細くなってしまった気がするのだが…。（三重県　みっちー♂）

総評 男性ばかり。それも、パソコン版からのハードユーザーが多い。

PS 新たな主人公を使った新機軸のレース 新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者（バップ）



⬆主人公の幼なじみ・レナはふとしたきっかけからレースクイーンになる

GOO レースゲームがわからない、また得意でない人も三択式で楽しめる。また、原作ファンにはたまらない。（京都府　髪の毛爆発男♂）

GOO 原作であるアニメ版がすごい好きでした。そして、このPS版。これにはアニメ版の主人公やライバルたちが総出演。これはファンにはたまりません。（東京都　天然捻転♀）

GOO 僕は運動神経がまったくありません。でも、これはレースが三択で進むので、ちゃんと、選択肢を選んでおけば、どんどん進むのがいい。（埼玉県　たぬき♂）

GOO CD2枚組なのに、かなりの量のアニメシーンが入っています。これはGOO。でも、ストーリーがありきたりなのはBOO。（千葉県　ケンタ♂）

総評 レース以外の部分が長すぎるという意見が多数見受けられた

コマンド選択式のレースシーンは

CYBER FORMULA

結構気に入りました。3D画面で

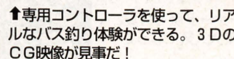
ブーストがかかった瞬間は最高です。

イラスト：藤真拓哉

GOO Boo

3 大阪環状線の実写バリの背景に感激！（電車でGO！2）

DC セガのキラータイトルが次々とDCに移植 GetBass（セガ・エンタープライゼス）

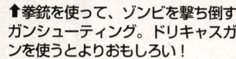

⬆専用コントローラを使って、リアルなバス釣り体験ができる。3DのCG映像が見事だ！

GOO 私は釣りのド素人なのですが、十分釣れて楽しいです。ルアーも分かりやすく説明が出てくれるので、初心者にやさしいですネ。それと、やるなら、ぜったい釣りコンです！　あのプルプル感けっこうハマります。（神奈川県　美津花♀）

GOO トーナメントモードにどっぷりハマッてしまいました。ゲーセンと同じといっていいほど出来がいい！　コントローラがもう少しカラフルになればなー。（滋賀県　匿名希望♂）

総評 セガ期待の1本だけに、読者の前評判も高かったようだ。そして、出来の方も上々で、GOOのハガキばかりだった。

DC NAOMI基板を使ったソフト第1弾！ THE HOUSE OF THE DEAD 2（セガ・エンタープライゼス）


⬆拳銃を使って、ゾンビを撃ち倒すガンシューティング。ドリキャスガンを使うとよりおもしろい！

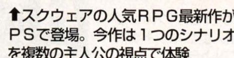
GOO いままでのガンシューになかった分岐の多さは何度でもプレイできて○。ただ、難易度があまりにも高すぎる!!　無限コンティニューが欲しかった。（埼玉県　ジャビット♂）

GOO こんなの見たこともない！という超美しいグラフィックにはビックリ!!　難易度はちょうどいい。（東京都　えとせとら♂）

BOO 移植状態は悪くないが、死ぬとアイテムが消失するのはちょっといただけない。あとドリキャスガンもプルプル装備は重過ぎ。（京都府　メイスン♂）

総評 移植がうまくいったようで非常に好印象の結果になった。

PS 正統派ファンタジーRPGここに見参 サガ フロンティア2（スクウェア）

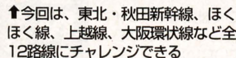

⬆スクウェアの人気RPG最新作がPSで登場。今作は1つのシナリオを複数の主人公の視点で体験

GOO 従来の連携システムに加えて、今回からデュエルのシステムも入り、戦闘の楽しさが数倍上がった。主人公が次々と変わっていく点もほかのRPGでは味わえない『サガ』シリーズ独特のおもしろさを認識させた。ただ、それ故に、人によっては不満を持ったのではないだろうか？（東京都　ディクシ♂）

BOO アニマとか戦闘、特にデュエルは非常によかった。でも、『サガ』シリーズの売りである自由度の高さがなかったような気がする。（奈良県　匿名希望♂）

総評 スクウェアの人気作『サガ』の続編ということで、読者の期待も高く。その分、辛目の評だった。

PS 相変わらずの人気作第2弾が現れた 電車でGO！2（タイトー）


⬆今回は、東北・秋田新幹線、ほくほく線、上越線、大阪環状線など全12路線にチャレンジできる

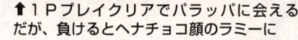
GOO 路線も一気に8路線に増え、何度も遊べる。また、車両によってブレーキの効きが違うなどリアルである。ワンハンドルコントローラーの操作性もいい。（京都府　髪の毛爆発男♂）

GOO いやぁ、実にリアルによくできています。関西人として大阪環状線の実写バリの背景には感激しました。（兵庫県　B.S.C♂）

GOO すべてにおいて前作を上回ったと思う。ボーナスステージで東北新幹線が運転できるのもいい。（福岡県　学ランの福大生♂）

総評 2作目ということでかなり改良された。不満のハガキがほぼゼロなのはサスガ。

PS 親切設計で帰ってきた『パラッパ』第2弾 ウンジャマ・ラミー（SCE）


⬆1Pプレイクリアでパラッパに会える。だが、負けるとヘナチョコ顔のラミーに

GOO 音楽とボタンを押すタイミングのズレが前作より改善され、自由に音楽にノれる。かわいくないと思ってたラミーは動いてこそ、その魅力が理解できる、愛嬌のあるキャラ。ユーモアの効いた取説やジャケット、2人プレイ、どれをとっても文句なし!!（千葉県　きんいろきつね♀）

GOO 夜中に踊りながらのプレイが楽しい。PSのコントローラーボタンを上手く使いこなしている点も好き。（別売りコントローラーを使うモノが多いじゃないですか…）（埼玉県　伊月♀）

BOO 画面がごちゃごちゃしていて見づらい。「ヘナチョコ」になった時、雑音が入りすぎて先生のお手本が聞きづらい。でも、音楽は好き。（神奈川県　よっちゃん♀）

総評 さすがに『パラッパー』の続編だけあって、大変人気が高い。女性からの投書が多いのも音ゲーならではの反応だろう。第3弾も作って欲しい！



イラスト：オガチ

Goo Boo 4

この頃の『FF』が一番楽しかった！（ファイナルファンタジーVI）

DC BLUE STINGER（セガ・エンタープライゼス）

GOO 一見『バイオ』似。だが操作系は『ソニックアドベンチャー』？　地道にお金を貯めれば、序盤から強力な武器が使える点がうれしい。（茨城県　妖怪出魂♂）

GOO 今までのゲームで止まっていたモノが動きながらできるのは最高。（大阪府　ほんこんらぶ♂）



⬆ナゾの島に流れ着いた2人を交互に操作して、島内を探索していく。戦闘の手応えも十分ある

PS élan（ビスコ）

GOO 一見、地味で単調で簡単な育成&恋愛シミュレーションに見えるが、74種のエンディングは伊達ではなく楽しめる。（新潟県　宿許はるか♀）

GOO キャラクターとの会話がおもしろい！　感情を加えることで選択肢が増えているので感情移入がしやすい。（千葉県　ともこ♀）

DC 湯川元専務のお宝さがし（セガ・エンタープライゼス）

GOO 980円と購入しやすく、キャンペーンで購入したユーザー以外にも1万円が当たるチャンスがあるというはよい。それより「ゲーム機」でインターネットにつないでプレゼントに応募できるのってスゴイ。今までになかった。（千葉県　カズエ♂）

DC『北へ。White Illumination』（ハドソン）

GOO 今までのギャルゲーと違って、意中の女の子との仲を盛り立てるあからさまなエピソードがないので、とまどう人もいるかもしれない。観光に来て、気になる女の子をみつけて、という経過、演出が余りにも「リアル」。（千葉県　きんいろきつね♀）

PS ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩（コナミ）

GOO はっきりいってドラマシリーズ最高のできばえ！　卒業をテーマにした切なさただよう8時間に『ときメモ』のすべてがつまっていました。ミニゲームの説明画面をキャンセルできないことを除いてあとは最高！（兵庫県　音夢とボス♂）

DC サイキックフォース2012（タイトー）

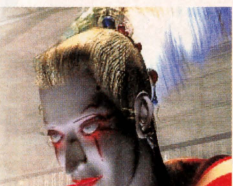
GOO 絵が異様に美麗。超能力技は派手だし、技自体の選択肢も前作より増えていていい。あとは、PS版のようなオリジナルオープニングアニメがあれば…。（茨城県　妖怪出魂♂）

GOO すごいね～DCは。読み込みがない。それに尽きる。（岐阜県　神よ私は美しい♂）

PS ファイナルファンタジーVI（スクウェア）

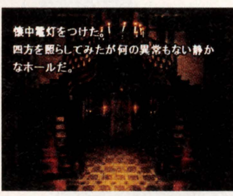
GOO 名作は何度やっても楽しい。追加CGムービーやおまけ要素も入っていて、とてもおもしろかった。やはりこの頃の『FF』が一番楽しい。（静岡県　青島幸雄♂）

GOO ムービーが○。でも、もっといろいろなトコロに入ってもよかったのに…。（東京都　道化師♀）


⬆敵キャラ・ケフカのこのCGを見よ！　新たにプラスされたムービーの質の高さがうかがえる

PS サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇（チュンソフト）

GOO やはりチュンソフトのゲームはおもしろい！　よいゲームというのは何年経っても色あせないモノですね。音の重要性を改めて実感しました。しかし、選択肢によっては、さっきまでの展開とまったく違う展開になって、結局、同じエンディングを見るハメになるのが辛かった…。（千葉県　もぎたてワカメ♀）



⬆ストーリーは同じだが、CGやムービーを全面的に刷新。かなり怖い雰囲気に仕上がっている

N64 悪魔城ドラキュラ黙示録（コナミ）

GOO グラフィックもとても美しく、動きも滑らかでいい。特にボス戦の始まる時の感じが最高（ドキドキする）。シリーズ通じてよい。（東京都　優ちゃんのパパ♂）

BOO マップ表示がなかったり、動きに合わないカメラアングルに戸惑いを感じたりとストレスを感じる。（千葉県　田中英樹♂）

PS バスランディング（アスキー）

GOO 賛否両論あると思うけど、プレイ中にバスが見えないのは俺的にはGOO！　実際も見えないわけだしね!!（例外はあるけど）。あと、釣りコンは疲れすぎ!!　実際のバス釣りでもあんなスピードじゃまかねーって!!（秋田県　ダービー♂）

PS フェイバリットディア（NECインターチャネル）

GOO 自分が天使になり、勇者を導くという、今までにない設定がおもしろい。（東京都　薄幸ちゃん♀）

GOO ロードの長さ、多さは気になるが、12人の勇者のストーリーはすごくよかった。（埼玉県　伊月♀）

PS 輝く季節へ（キッド）

GOO 後半からの感動的なストーリーに心を打たれた。各キャラも個性的でそれぞれのストーリーも良かった。しかし、前半の明るさと後半のギャップが大きかったり、主人公がスゴイキャラクターだったりと人を選ぶ点がある。（愛知県　シャンペイ♂）

DC パワーストーン（カプコン）

GOO 少し狭い感じもあるが、変身中の駆け引きがおもしろい。変身イコール勝利にならない絶妙の加減はさすがカプコンだと思う。（秋田県　匿名希望♂）

GOO 入力コマンドが複雑なゲームが多い中、簡単な操作でも十分おもしろいゲームができると思い知らされた。（栃木県　歩き人♂）

PS モンスターファーム2（テクモ）

GOO ポケステで好きなモンスターがアルバイトできるのがいい。報酬がもらえる上、ちょっとした空き時間にプレイできるのがGOO。（愛知県　2児の母♀）

BOO 最初から再生できないCDが多すぎ。あと、円盤石のかけらの効果ぐらい教えて。（匿名希望♂）


⬆自分の手持ちのCDをPSにかけることによって、いろいろなモンスターが出現する！

RECRUIT

インターネット入門

ISIZE
イサイズ あちゃら

パソコン買ったらまずあちゃら
今月は無料(ただ)を大特集!

あちゃら



超簡単!インターネットに
今日から加入できるソフト付

5桁の数字を打ち込むだけで、ホームページに一発アクセス!
http://www.isize.com/acara/

無料 インターネット情報大全



記事で紹介した無料ソフトCD-ROMに完全収録!

プロバイダ、ソフト、フリーメールアドレス、得ホームページまで
ネットはここまで"0円"で使える!

本上まなみ



ショッピング、お得、出会い系…
女性が選んだ、ホントに使えたHPがギッシリ

口コミ&ネットコミでわかった!メール&HP活用術

女性読者必見

ビジネス・旅行・ショッピング・ゴシップ・占い・
ホビー情報が毎日・毎週・毎月・不定期に届く!

あなたが読みたかった人気無料メールマガジン100

メール中心なら低価格モバイルで満足!?
ポケボーから、ザウルス、コミパルまで徹底比較

初心者向けモバイル 1万円からのベストバイガイド!

掲示板・カウンタ・GIFアニメーション…さらなるグレードアップを目指せ!

春からはじめる

ホームページ作成講座「上級編」

今日からあなたもメル友ができる!
今月のメール友達募集情報 ●件

顔写真つきもあるよ!

あちゃらdeメル友

インターネット得懸賞ガイド車・旅行・商品券・パソコンなどなど…

今月のお宝ホームページ24本

今月は無料(タダ)を大特集。

1999 7 定価 780YEN

物欲ブギ③ RETURNS

AGES 5 AND UP

～ブッ(物)トビ日本一周！～

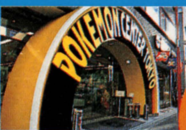
今回もプレゼントつき！
このマークに注目！
詳しくは最後のページへ！
プレゼント ○名

構成・文／前川陽子
志田英邦
依田智雄（ワンナップ）



⚠ WARNING:

日本の夏、物欲の夏。またまたお贈りします
ゲームグッズ特集第三弾！　キャラグッズから
裏アイテムまでを大紹介、全国のお店探しは
「ゲームじゅらん」で。物欲ショッピングはこれ1冊でOK!!



BUTSUYOKU BOOGIE Ⅲ

FUNNY GOODS

女のコが欲しくなるグッズ、急増中！

今まで男性向けが多かったゲームグッズ…。でも今年は違う！　99年はかわいいグッズが急増中。それも、普段でも使えるような、実用性の高いモノが多いことに注目。

パラッパ&ラミー

『ウンジャマ・ラミー』発売後、続々とグッズが登場。アニキ分のパラッパグッズも併せて紹介。いずれも品薄状態が続いているので、こまめにお店をチェックしよう。

3連キーチェーン
それぞれラミー・パラッパとその仲間たちがセット。ブリスターまま飾るのも。各850円(SCP)

ダンシング人形&プレイングギターぬいぐるみ
どちらも音に反応し、踊りながらパラッパは歌を、ラミーはギターを奏でる。マイルームで夢のセッション実現。パラッパ4980円(BA)／ラミー5800円(SCP)

プレゼント パラッパのみ 5名

コレクタブルドール
ラミー、ラミーオンステージ、そしてウラミーのラミーちゃん3変化。Tシャツは布製、頭部、腰、両肩が可動。各2800円(ME)

プレゼント 各2名

サイレントシャウト
キャンディを噛みボタンを押すと、パラッパの声やメロディが骨伝導で自分だけに聞こえる！パラッパ君もイイ顔してる。1680円(BA)

マスコットぬいぐるみ
ゲームとはひと味違う、フェルト地のふっくらぬいぐるみ。手作りっぽさがグー。6月末発売予定。各1000〜1200円(SCP)

AQUIちゃん

『XI』のAQUIちゃんグッズはキュートな色使いのステーショナリーが多数。現在、キディランド原宿店・梅田店、銀座博品館、HMV渋谷店・銀座店、など全国10店舗で特設コーナーも展開中。要チェキ！

ダイカットメモ
めくってもめくってもAQUIちゃん。つぶらな瞳でもっと見つめて。2種各280円(SCE)

Tシャツ
主張しすぎないワンポイントで、気軽に着られるチビT。右/3800円　左/3300円(SCE)

ぬいぐるみ
アクリルボア製、少し光沢のあるぬいぐるみ。2種各1500円(SCE)

プレゼント ペアで1名

キーホルダー　蓄光仕様のダイスがアクセント、さらにスペアマスコットつき。2種各580円(RI)

ストラップ百花繚乱！

気軽に持ち歩けるキャラクターグッズの基本は、やっぱり携帯ストラップ。キャラもいろんなものが出ているので、お気に入りを探そう。

右ページ下から／ジャックフロスト(AT・800円)／トロンにコブン(K2・700円)／ラビ(SQ・1200円)／左ページ上から／パワプロくん(KO・480円)／らくがキッズ(KO・各800円)／ソニック(JP・500円)／スライム(EN・680円)

じゅげむオススメ! 夢の物欲プラン 究極モモ色iMac

夢見ゴコチの総ラブリーピンク!

←まずはPC本体がモモ色じゃないと始まらない。断然iMacストロベリー! 標準価格158000円(AP)

➡USB対応のモモマウス(9800円・SP)に付け替え。さらにマウスホルダー(1200円・SCP)でモモちゃんみずからマウスをキャッチ♥

⬆マウスパッドもポストペットで染めて♥ピンクで統一した「モモリカ」がオススメ。1500円(SCE)

⬆メールアドレスのお知らせはE-Mailスタンプでポン! 1580円(PA)

←ネットやメールの時間はお茶を楽しみながら。980円(SCP)

TOTAL 173.060円

編集部の私がオススメします!
やっぱりピンクって、女のコなら一度は憧れる色でショ! 部屋に置くと違和感あるPCも、モモちゃんカラーならAll of オッケー♥ 休日はアールグレイを飲みながら、こんなプライベートMacを使いた〜い! 趣味まる出しでスミマセン。てへ。(フジフジ)

ポップンミュージック

コナミの人気音ゲー『ポップンミュージック』。キュートなキャラたちを生かした、この夏の生活密着型グッズが目白押し。プライズのクオリティは、もはや市販品レベル。



キャラクターウォッチ
夏色クリアデザインがキレイ、洋服に合わせ毎日つけ替えたい。6月予定・プライズ(KO)



クーラーバッグ
それぞれ1本、2本、4本分の缶ドリンクが保冷できる。アウトドア派はゲットしたい。3種、6月予定・プライズ(KO)



ビーチシートバッグ
普段はバッグやクッションに。ジッパーを開けるとビーチマットにも! こんな多機能アイテムもプライズで取れる。4種、6月予定・プライズ(KO)



ウォレット
イラスト部分に発砲インクを使った、手触りも楽しいお財布。落ち着いたカンジの色使いがイイ。6月予定・プライズ(KO)

歯ブラシホルダー
白く輝く歯はコマメな歯磨きから! ミミとニャミが楽しく演出。歯ぁ磨けよ。各800円・プライズ(KO)

ポストペット

テディベアの「モモ」は、PCのメールソフト『ポストペット』のキャラクター。ゲームじゃないけど、多くの女性ユーザーをとりこにしている注目のデジタルキャラなのです!



シャープペン&ボールペン
どちらのペンも、クリアピンクとマットなピンクの2色アリ。各400円(SCP)



ジャンボタオル
モモ耳がアクセントなバスタオル。プレーンながら遊び心いっぱいのデザイン。4800円(SCP)



プレゼント 全5種セットで5名

ガシャポン ポストペット ポケットワールド
ペットたちのかわいいミニチュア。細部までていねいに作られていて驚き。200円(BV)

裏物欲街道① ザ・販促コレクション'99

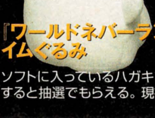
販促物が入手できるのは抽選やイベントなどいろいろ。タダでもらえる、しかも非売品だからレア! ってなワケでここ最近のグッズをご紹介。(すべて個人所有)

『バスト・ア・ムーブ2』レコード
イベントで300枚のみ配布。ツトム、カポエラ、ヒート、ケリーのテーマの4曲収録

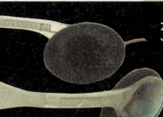


『マリーのアトリエ』妖精さんぬいぐるみ
トレーディングカードを買うと抽選でプレゼント。現在応募が可能

プレゼント セットで5名



『ウンジャマ・ラミー&パラッパ』タンバリン
東京ゲームショウのステージイベントで配られたミニタンバリン



『ワールドネバーランド2』イムぐるみ
ソフトに入っているハガキでユーザー登録すると抽選でもらえる。現在応募可能

サウンドノベルヘッドホン
チュンソフトのPS版「サウンドノベルシリーズ」を買うと応募できた

(BA)バンダイ お客様センター 0471-46-0371 (BV)バンダイ ベンダー事業部 03-3847-5107 (SCP)ソニー・クリエイティブ プロダクツ 03-5424-8808 (ME)メディコム・トイ(1/6計画) 03-3467-7676 (SCE)ソニー・コンピュータエンタテインメント 03-3475-7444 (RI)リーメント 03-5833-7550 (AT)アトラス 03-5261-2356 (EN)エニックス 03-5352-6442 (KO)コナミ 03-3586-1573 (K2)K2ステーション 0724-23-7322 (SQ)スクウェア 03-5496-7117 (TO)トミー 03-3693-1031 (SE)東京ジョイポリス 03-5500-1801 (BP) バンプレスト 047-367-7131 (SCN)ソニー・コミュニケーションネットワーク 03-3466-7555 (PA)パパジーノ 052-204-8655 (SP)セピアコーポレーション 06-6315-9550 (AP)アップルコンピュータ (FAXサービス)03-3391-1200 ホームページ・http://www.apple.co.jp/

カッコイイグッズとはこういうもんさ？



僕らはゲームと一緒に育ち、ゲームと一緒に大人になった。そんな僕達流のクールってのはこんな感じ……なのかも。



バイオハザード スカルクラッシュ

バイオの牛革ジャケット。スカルマークが不吉な雰囲気をかもしだす。バイクに乗る時に身につけたい。30着の限定品。155000円(RM)



サクラ大戦2 光武・改

『サクラ大戦2』に登場した靈子甲冑がプラモデルで登場。花組のパイロットもついてくるッス。各1200円(WA)



メタルギアソリッド・アクションフィギュア

ソリッドスネーク(上)とサイコマンティス(右)。アメリカのマクファーレン・トイズによる造形。すごく緻密。各2600円(EP)

ファイナルファンタジーⅧ スコール・レオンハート&バハムート

バハムートをジャンクションしたスコールがガンブレードを振る！迫力満点の超美麗フィギュア。圧巻です。19800円(KB)



電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム 1/144スケールキット

テムジン(左)9800円、フェイ-イェン・ザ・ナイト(右)8800円、ドルドレイ(下)15800円。レジンキャスト製組立てキット。重量感あふれる作りがグー！(WA)

レジデント・イーヴィル シリーズ2 アクションフィギュア

Gウィルスに犯されたゾンビたちの、うめき声が聞こえてくるようです。夢にでてきそう。各1600円(YA)

ゲームを僕らの手のひらの中に！
アクションフィギュア

モニターの中のキャラクターが、立体になって現われる。その造形美、その重量感、その迫力。手のひらの中で蘇る、ゲームの思い出を存分に体感しよう。



ダンスダンスレボリューション 12inchフルアクションフィギュア

オーイエー、ファンキー。ダンサブルなアフロ野郎がステキなポーズで登場。衣装違いで4タイプ。プライズ(KO)



ウォッチ！ウォッチ！ウォッチ!!
リストウォッチ

昔からゲームと時計は相性がいい。『ゲーム&ウォッチ』しかり、ゲームデジタルしかり。ということで、時計5連発。

メタルギアソリッド リストウォッチ

マットブラックなボディが超クール。ボタンを押すとバックライトが点灯。25000円(KO)



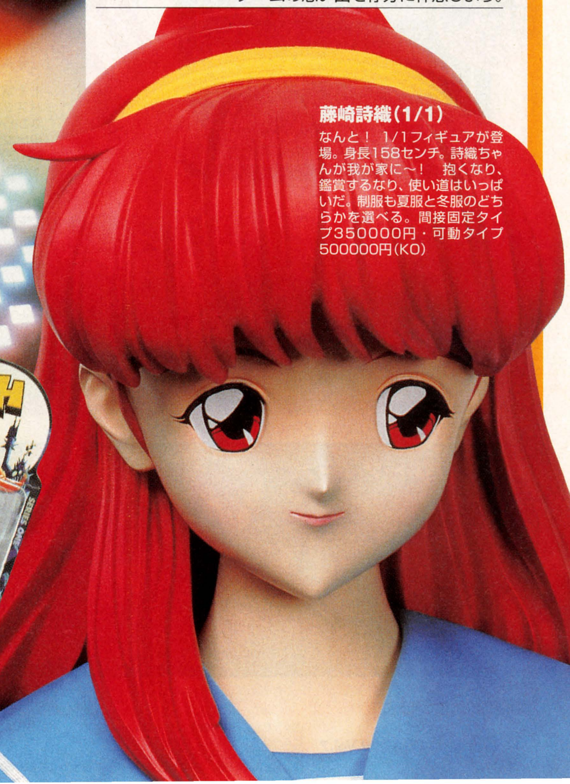
神宮寺三郎　懐中時計

神宮寺三郎のイラストが刻まれた銀の懐中時計。銀の鎖がレトロ調でカッコイイ。10000円(DE)



クラッシュバンディクー

クラッシュ(左)、コルテックス(右)。躍動感あふれる活き活きとしたクラッシュのアクションフィギュア。2000円(IM)



藤崎詩織(1/1)

なんと！ 1/1フィギュアが登場。身長158センチ。詩織ちゃんが我が家に〜！　抱くなり、鑑賞するなり、使い道はいっぱいだ。制服も夏服と冬服のどちらかを選べる。間接固定タイプ350000円・可動タイプ500000円(KO)

物欲ブギ

ブッ(物)トビ日本一周!

ゲームズ・オン・ストリート/ゲーム気分で着こなせ!

シャツ&ジーンズ

ゲーマーのファションって……といわれていたのは昔の話。今のゲームファッションはだんぜんクール。楽しく着こなして、ゲーセンにくりだそう!

Dance Dance Revolution「Man」

アフロ顔がセンターにプリントされたファンキーなTシャツ。ディスコに着て行きたいぜ!2800円(KO)

BACK PRINT

ナムコベースボールシャツ(チェリー)

パックマンがプリントされた、七分袖のベースボールシャツ。ルーズに着こなそう。4500円(NA)

TAG

R4ジーンズ

ベースモデルはリーバイス501。タグ、革パッチ、ボタンなど細部に至るまでnamcoの文字! こいつはなかなかイイですよ。4サイズ各25本の限定品。16000円(NA)

バイオハザード フィンガーレスグローブ

主人公レオンがつけていたSWATタイプの指なしグローブ。ゲームをプレイするときにゼヒ。6800円(TP)

FFⅧ シルバーリング

最近ブームのシルバーモノがゲームグッズにも登場。8000円(SQ)

じゅげむオススメ!夢の物欲プラン

男の夜をダンディに決める究極グッズ

これが俺流ホット★ナイト。



⬅コレ飲んで24時間戦いますよ! ボッキーン! 鉄拳ドリンク・10本3000円(NA)



⬅クラクラ悪酔いしそう。人面魚シーマンのエキスが入っているらしい? シーマンワイン・非売品

⬆ワインは血の色? 危険な香りが漂う。バイオハザードノンアルコールワイン・4000円(SMC)

⬇タバコの煙が目に染みる…。スタイリッシュなこの一品。バイオハザード革巻きジッポ・10000円(3A)

➡クールだけじゃダメダメ! お茶目な一面も見せなきゃ。神宮寺三郎陶器灰皿・1000円(DE)

TOTAL 18.000円(+幻?)

編集部の私がオススメします!

アイツとのワンナイトスタンド。タバコをふかせば、雰囲気はムーディ。まずはキミの瞳にバイオハザードワインで乾杯。盛りあがってきたら、とっておきのシーマンワインでオールナイトロング。こっそり鉄拳ドリンクで体力を充填して……。うーん、ロマンチックですな。ワッハッハッハッハ。(こじまーる)

ワンポイントで押さえようゲームアクセ

アクセサリーズ

リング、ネックレス、ゲームならではのアクセサリーが次々と登場している。うまくコーディネイトして、目指せ! 全身ゲームグッズ固め。

ビートマニアDJリング

漢の指にガッシリと食いこむ、重量感満点のリング。プライズ(KO)

FFⅧ 革ひもネックレス

ゲームの中でスコールがつけていたものと同じモチーフ。12000円(SQ)

バイオハザード レザー携帯ホルダー

ファッション感覚で腰にぶら下げたい革製の携帯ホルダー。5800円(TP)

バイオハザード GSX012R.P.D.

ガンメタリックカラーのシブーイ時計。ダンディなあなたに。1999本の限定品。60000円(GS)

ゼビウス ロールアップ電卓

アンドアジェネシスがプリントされたファンシーな電卓。ピンクと黒の2色アリ。1480円(NA)

FFⅧ ミッドエア・エアプロ

限定生産だったため、今はもう買えないけど、カッコイイのでご紹介。再販しないかなぁ…。(SQ)

ときめきリストゲーム

時計機能はモチロンのこと、腕につけている時間によって、時計の中のキャラクターの好感度が上がっていくリストゲーム。7800円(KO)

裏物欲街道②

物欲 フロム アメリカ!

星条旗の国アメリカで、ジャパニーズゲーム(ジャパゲー)のグッズが大激増中。逆輸入的にどんどん日本に流れこんでいるぜ! とくにニンテンドウ、セガ関係のモノが多し。輸入トイのお店や、大型玩具店でyo~チェキ!

PIKACHU

手のひらピカチュウ・フロム・アメリカ。ピカチュウのキュートさは、アメリカ人のハートもわしづかみでチュウ。(個人所有)

SPY VS SPY

元祖ファミコンで登場、もーすぐゲームボーイで発売予定の超名作ゲーム。これはホワイトスパイ。ライバルのブラックスパイは現在入手激レア。(個人所有)。

プレゼント1名

QUAKEⅡ MARINE PSYCHO(限定版)

アメリカで生まれたネットワーク血まみれPCゲーム『QUAKEⅡ』のアクションフィギュア。ブラッディ&バイオレンスな顔つきがサイコーっす。(個人所有)

プレゼント1名

THE LEGEND OF ZELDA

アメリカで社会現象まで起こした『ゼルダの伝説』。その主人公、リンク(大人)のアクションフィギュア。1800円(ファクトリーイーストエンド)

TALKING SONIC THE HEDGEHOG

ソニックのトーキングぬいぐるみ。腹を触ると『Wha!!』と叫ぶ。キュート&クールな一品。6900円(ファクトリーイーストエンド)

FACTORY EASTEND
■東京都渋谷区神宮前6-16-6
03-3407-7564
平日12時~19時 金土日祝12時~20時 年中無休 通販あり

(KB)コトブキヤ 042-522-3500 (WA)ウェーブ 0422-20-8616 (EP)エポック社 0298-62-5225 (YA)やまと 03-3865-8211 (KO)コナミ 03-3586-1573 (IM)イマ・コーポレーション 03-5806-2031 (NA)ナムコ 03-3756-8752 (SQ)スクウェア 03-5496-7117 (RM)リアルマッコイズ 03-3464-6484 (GS)GSXジャパン 03-5360-6705 (TP)東京ファントム 0424-72-6411 (3A)3Aプランニング 03-3663-5493 (SMC)ソニー・ミュージックコミュニケーションズ 03-3266-7821 (DE)データイースト通販直通ダイヤル 03-5370-0722 ※祝祭日を除く毎週火~木曜14:00~17:00

FAMILY TOY

親子のコミュニケーションにも役に立つゲームグッズ！

ポケモンやパワプロくん、クラッシュくんなど子供だけではなく世代を超えて楽しめるゲームキャラクターが増えている。それどころか、ゲームグッズ専門店をのぞくと、買い物カゴに次から次へとグッズを投げ込む親の姿さえ見る、今日この頃。親の経済力にまかせて一気に買うもよし、コツコツと子供のお小遣いで集めるもよし。家族ぐるみの物欲計画はいかが？

限定ポケモングッズ

玩具から日用品まで、幅広く発売されているポケモングッズ。専門店「ポケモンセンター」だけのオリジナル商品もある。とくにポケモンセンターは、お店を訪れるだけでも楽しくなるので、ファンならずとも一度足を運んでほしい！

プレゼント 1名

ポケモンセンターオリジナルウォッチ

ポケモンをあしらったアナログウォッチ。モンスターボール型ケースもファンにはウレシイ。全4種（うちトウキョー、オーサカ限定1種ずつあり）7500円（PC）



プレゼント 1名

ポケモンセンターオリジナルマウスパッド

ポケモンのイラストがカラフル。写真のほかに色違い2種あり。全3種・500円（PC）

ポケモンピップル

チョコがかかった薄焼きクッキー。食べ終わった缶は、小物入れに使おう。500円（PC）

ポケモンセンターオリジナルゲームボーイカラー

ボタン一つひとつまでカラフルに配色されている。液晶画面には、ピカチュウ、ヒトカゲ、ゼニガメ、フシギダネのイラスト入り。6800円（PC）

ポケットモンスター



ポケモン香りの置き物

ポプリの香りがすがすがしい、ポケモンの香りの置物。お部屋のおともに。全5種・ガチャ玉コレクション用プライズ（BP）

ポケモンミニ鈴

2個セットの小さな鈴。携帯電話やPHSのストラップにも付けられる。2個セット全14種・キャラクターコレクション用プライズ（BP）



メタモン変身ねんど

変身するポケモン「メタモン」がモチーフのトイ。カラーねんどを型に押し込むと、8種類のポケモンが作れる。2980円（TO）

ポケモン　10番勝負 白熱のバトル

ポケモン同士の熱いバトルを卓上ジオラマで再現！　童心をくすぐられるようなカッコよさ！　全5種・キャラクターコレクション用プライズ（BP）

キャップ

かぶった瞬間から、クラッシュダンスを踊りたくなる!? 3200円（税別）（SCE）

じゅげむオススメ！夢の物欲プラン　週末を親子で楽しむ究極グッズ

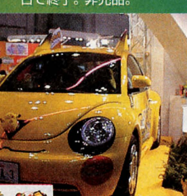
ポケモンピクニックセット



↑ポケモンおにぎりメイク
ごはんを型押しすれば、ピカチュウやモンスターボールのおにぎりの出来上がり。780円（TO）



↑永谷園オリジナルセット
永谷園キャンペーンだけで入手できたレジャーグッズ4点セット。リュックはアニメのサトシのリュックを完全再現。キャンペーンは5月31日で終了。非売品。



↑ポケモンカー
フォルクスワーゲンの新型ビートルをピカチュウに大改造！『Pokemon』のキャンペーンに全米を疾走中。非売品。



↑ポケモンかけるかな？クレヨン
ピカチュウやカビゴン、ラッキーなど人気のポケモンが簡単に書けるように、色が調合されているクレヨン。950円（MF）

TOTAL 1.730円（+運次第？）

編集部の私がオススメします！

子どもといっしょに海や山へピクニックに出かけるなんて最高！　お昼になったら「おにぎりメイク」で作ったピカチュウ型のおにぎりをほおばって、午後はのんびり「ポケモンおえかきクレヨン」でスケッチタイム。もちろん移動にはピカチュウカーを使ってね。あ、その前に嫁さんを探さないと。（Shin）

任天堂オールスターズ

スーパードンキーコング トコトコトロッコ

レールを組み替えて、コングが乗るトロッコを走らせるトイ。980円（MG）

スーパードンキーコング ピョンピョンウィンキー

なつかしいカエルのおもちゃをアレンジ。価格もリーズナブル。350円（MG）

マリオの冒険 ぐらぐらゲーム

グラグラゆれるアンバランスな塔を使ったパーティーゲーム。クッパがいる最上階までたどり着けるか？　2300円（KA）

トロンにコブン



マグカップ

『ロックマンDASH』シリーズの名脇役・コブンのマグカップ。1143円（KZ）

ぬいぐるみ

表情がカワイイ。ノーマル顔、泣き顔、目回し顔があり。全3種、各2381円（HT）

クラッシュ・バンディクー

プレゼント 各1名

ぬいぐるみキーチェーン

ポーズがキマったクラッシュくんのキーチェーン。カバンや携帯電話に。全3種・各950円（JU）

キャラクターワールド

クラッシュ、ポーラ、グリンなど、『〜3』に登場するキャラのマスコットフィギュア。各480円（TO）

(BC)バンダイ キャンディ事業部 0471-48-7621　(BP)バンプレスト 047-367-7131　(KZ)ケーズ 06-6214-3658　(HT)畑山商事 03-3677-2622　(JU)ジュンプランニング 03-5388-7161　(KA)カワダ 03-3209-8351　(MG)発売元（株）モリガング 0726-32-3126　販売元（株）ムラオカ 06-0961-6382　(MF)メディアファクトリー 03-5469-4880　(PC)ポケモンセンターFAX情報サービス　東京：03-5792-5494　大阪：06-6206-9098　(SCE)ソニー・コンピュータ エンタテインメント03-3475-7444　(TO)トミー 03-3693-1031　(NG)ナガサキヤ 075-231-5366　(ME)明治製菓 0120-41-802　(MO)森永製菓　03-3456-0136　(FU)フルタ製菓

物欲ブギ

ブツ(物)トビ日本一周!





ポケットモンスター

ポケモンキッズ復刻バージョン ポケモンアニメキッズ・ポケモンキャラキッズ

ツボを押さえた造形が人気の、ソフビ人形シリーズ。初期に発売された20種を集めた「復刻バージョン」(6月末にバージョン2が発売予定)、アニメでのポケモンの姿を再現した「アニメキッズ」、アニメの登場人物を集めた「キャラキッズ」(6月末にパート2が発売予定) が発売中。ポケモンキッズ復刻バージョン全20種、ポケモンアニメキッズ全13種、キャラキッズ全9種、ラムネ菓子付き。各100円(BC)

ポケモンビスケット

ポケモンの形をしたバター風味のビスケット。アニメの名場面のフィルム1枚付き。　なんと全120種！　各100円(ME)





ポケモンでキャッチ

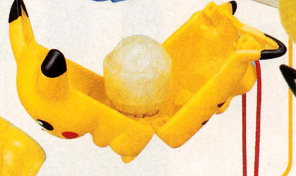
ポケモンがタブレットを「ハイ」と手渡す。しぐさがたまらなくかわいい！　タブレット付き。全6種・各300円 (BC)／別売りタブレット全3種・各100円(BC)



モンスターコレクション 空をとぶピカチュウ

全日空の「ジェットでゲットだキャンペーンPART2」で10万名にプレゼントされたアイテム。キャンペーン以外では入手不可能な貴重品。持ってる人は大切にネ。非売品。







ポケモンウォーク

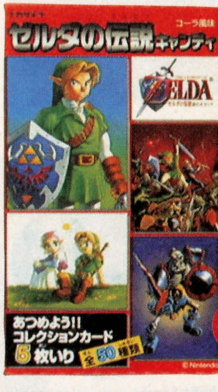
ヒモの先についた重りめがけてポケモンがトコトコ歩く。ラムネ菓子付き。200円(FU)

ポケモンポップ

ポケモンのケースがついた棒付きキャンディ。ケースは首から下げて持ち運びOK。ケース全8種、キャンディ全4種。各150円(BC)



実況パワフルプロ野球





パワプロくんスタンプ

パワプロくんの勇姿がフィギュア型スタンプに。ラムネ菓子付き。スタンプもカワイイ。全5種・各100円(NG)

オマケモノ？

昔は「オマケ付きキャンディ」だったけれど、今は「キャンディトイ」という。単なるオマケではなく、キャラクターの魅力を前面に押し出したオモチャが主役。それに加えて、もちろんお菓子の味や、栄養素にもこだわっている。おもちゃも、お菓子もどちらも大切。あなどるなかれ、キャンディトイ！

チョコボの不思議なダンジョン2



チョコボの不思議なダンジョン2

チョコボ、モーグリ、白魔導士がソフビ人形に。ラムネ菓子付き。全10種・各100円(BC)

チョコボチョコ

ベース付きミニフィギュア。ミニゲームを楽しめる。チョコボール付き。全10種・各100円(MO)

ゼルダの伝説 時のオカリナ

プレゼント 5名

ゼルダの伝説 キャンディ

コーラ風味のキャンディ。イラストカード5枚入り。カードは全50種。各100円(NG)

ゼルダの伝説 グミ

オカリナやブーメラン、トライフォースなど、アイテムの形をしっかりと再現しているグミ。シール付き、100円(NG)

裏物欲街道③ トイだけではなく、お菓子にも注目せよ！

キャンディトイを購入して、オモチャだけを取り、お菓子を食べずに捨ててしまう人がいる。たしかにキャンディトイのおもちゃは魅力的だ。だけど、実はメーカーはお菓子にも、力を入れて商品開発をしている。捨てるなんて、とんでもない！

そこで、実際に販売されているキャンディトイ(キャラクター菓子も含む)のお菓子にはどんな種類があるのか、使われている添加物にはどのようなものがあるのかを調査してみた。これを読んだ後は、お菓子までしっかりと食べてほしい！

意外な事実が分かるお菓子編

ラムネ菓子

主原料はコーンスターチ。それにブドウ糖や酸味料、香料を加えたお菓子。その形状からタブレット菓子とも言われる。錠剤を作る機械を使用したのがタブレット(錠剤)菓子の始まりと言われている。ちなみに、最近ではカルシウムやビタミンを加えたものも多い。カバヤ製菓の『レゴ』シリーズのラムネ菓子には、たった1粒になんと牛乳1本分のカルシウムが含まれている。

キャンディ

主原料は水飴と砂糖。それに香料や酸味料、着色料を加えたお菓子。いわゆる飴玉。ちなみに、キャンディの主原料の水飴は、米のデンプンにもやしなどの酵素を使って作る。

チョコボール/スナック

主原料は、小麦粉やコーンスターチ。それらで作ったボールやコーンパフにチョコレートをかけたお菓子。ちなみにチョコの原料、カカオには、体の抵抗力を高める「ポリフェノール」が多く含まれている。

グミ

主原料はゼラチン。それに糖類や果汁、香料、酸味料などを加えて作るお菓子。日本古来の寒天ゼリーなどとは違い、弾力ある噛み心地が特徴。ちなみに、主原料のゼラチンは、動物の骨や皮から得られる。

知って安心添加物編







ブドウ糖

甘味料。デンプンを酵素で分解して作る。甘さは、砂糖の65%～75パーセント。

イソマルト

オリゴ糖の一種。デンプンを原料に作る。腸の働きを良くするビフィズス菌などを増殖させる効果がある。虫歯になりにくい糖質。

キシロース

キシリトールなどで知られる流行の甘味料。甘さは砂糖の40パーセント。ノンカロリーでミュータンス連鎖球菌(むし歯)の活動を抑える。ワラ、樺の木やトウモロコシの穂軸に含まれているキシランが原料。

パラチノース

甘味料。ブドウ糖と果糖から構成されている。ハチミツやさとうきびから精製する。キシロース同様に虫歯になりにくい。

ソルビトール

ブドウ糖を還元して作る。甘さは砂糖の50～70%。甘味料やチューインガム軟化剤、タンパク質の変質を防ぐ目的で使われている。

ホエイ(パウダー)

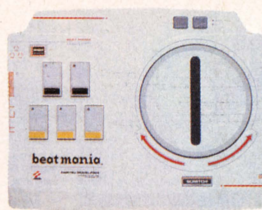
乳精。牛乳からカゼイン(乳タンパク質)と脂質を取り除いたもの。それを乾燥させたものがホエイパウダー。

アントシアニン

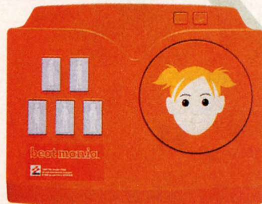
植物に広く存在する天然着色料。赤キャベツ、ストロベリー、ブドウ果汁などから抽出する。昔とは違い、天然の色素なので食べても安心。

卵殻カルシウム

卵殻から精製するカルシウム。卵殻焼成カルシウムと、未焼成カルシウムの2つがある。







ビートマニアコントローラー
（上・TGB／中・常盤響／下・groovisions）
他誌からはファミ通さんのオリジナルコントローラー。TGB、常盤響、groovisionsと、デザイナーが超豪華！ 現在入手は不可能。残念。（個人所有）

ジャンクツールで ワンダフルゲーマーライフ



今やゲームマシンはカスタマイズの時代（断言）。 ジャンクツールでバリバリ自分好みのゲームマシンをデザインしよう。振動にこだわるのも良し。色にこだわるも良し。目指せ！ 俺色マシン。





DJバトル勃発

踊れ、輝け、ディスコキング＆ダンスクイーン

大人気の『ビートマニア』シリーズ。専用の周辺機器がこんなに発売されていたって知ってた？ 華麗なテクニックを披露して、一躍ダンスヒーローになるのだっ！

DJ Man
ターンテーブルがヒカル！ ピアノ風の鍵盤もヒカル!! まるでディスコのようなケバケバしさがクレイジー!!! リストバイブレータがおまけでついています。4800円（GA）

VS

ビートマニア DJ STATION PRO
ビートマニアの本家、コナミから専用コントローラーが登場。ゴム製マットをひいたターンテーブル、光る鍵盤、スライドボリュームなど本格派。7800円（KO）



ダンスダンスレボリューション マナークッション
こんなのが欲しかった！ DDRを専用コントローラで遊ぶ時に振動や騒音を消すマット。これでダンスステップをガンガン決められます。2480円（KO）





ダンスダンスレボリューションフィンガーステップ
指で遊ぶダンスダンスレボリューション携帯ゲーム。9月9日発売予定。2980円（KO）



ビートマニアポケット2
携帯ゲームのビートマニア第2弾。全6曲をプレイできる。2980円（KO）



アナログ振動パッド
コントローラー界の大御所ホリによる振動パッド登場。振動を強調するアレンジ振動機能つき。振動マニアにはたまらん!! PS用。全3色・各3000円（HO）



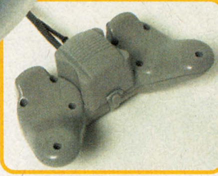


プロショックアーケード
振動するジョイスティック！ しかもimacカラー!! 透ケルトン好きのクールキッズにはたまらないシロモノだあ。PS用。全6色・各3500円。（GA）

Cyber Shock
クリオネっぽいクリアスケルトンとシルバーの2色。もちろんブルブル振動するぜ。暑い夏にはピッタリだね。PS用。2980円（GA）



Dual Force
戦闘機をほうふつさせる黒くてシャープなボディ。振動が全身に伝わるラバーグリップ。こいつはカッコイイ。PS用。3600円（GA）



JOLT PACK 2
デュアルショックを持っていない人に朗報！ これで初期型のコントローラでも震えるぜ。PSのコントローラに縛り付ける振動パック。1980円（GA）

揺れる〜、震える〜！ Ah カ・イ・カ・ン

振動ブルブルコントローラーズ

ブルブル大好き！ 震えなきゃコントローラじゃない。そんな振動絶対主義者のあなたに贈る振動コントローラーズ。さ〜て、あなたはどんな振動がお好み？ ブルブルッ！

物欲ブギ

ブッ(物)トビ日本一周!

迷彩カラーでカモフラージュ 目がつぶれるほど派手にキメようぜ!

すべてのゲームマシンを俺色に染め上げる! そんなワイルドなあなたに贈るカラーリンググッズのいろいろ。さっそく、好きな色でコーディネイトしちゃいましょう。



迷彩 迷彩

イレイザーガン
迷彩仕様とガンメタリックの2色。震えるので、マシンガン気分が存分に味わえる。オートリロード機能つき。PS、SS、両方対応! 3680円(GA)

ホリパッドⅡ 迷彩カラーのPS用コントローラが登場! こいつはアーミー好きにはかかせない一品だ。2000円(HO)

GAME GRIP
コントローラにかぶせれば、派手なマイコントローラの誕生ダ! カラーパターンは3種類アリ。各800円 (GA)











GB RAINBOW CASE
好きなカラーにゲームボーイを改造できるぞ。カラーは全11色。なお、改造すると任天堂の保障をうけられなくなるので注意。参考商品 (GA)

じゅげむオススメ! 夢の物欲プラン 24時間戦います! 究極の攻略マシン

いつでもどこでもモバイルゲームライフですっ!



⬆コントローラーにつけると、約5メートルの距離からも遠隔操作ができるリモートステーション。 2980円(GA)
➡超薄小型TFTモニターのREDANT。これで、どこでもいつでもゲームができるぞ。14800円(GA)
➡赤外線の通信を感知するセンサーがついているGBゲッター。キャリングケース付き。これで日夜ゲームボーイ仲間を探せ! 2980円(KO)

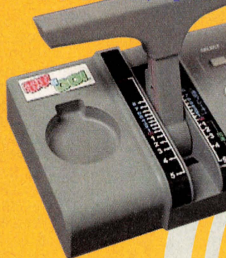
TOTAL 20,760円(安い!?)



編集部 私がオススメします!
ドライブ好きで旅好きな私は、最新のモバイルグッズが大好き。こんな私向きのスーパー物欲グッズがこれ。持ち運びが効くうえに、狭いスペースでも遊べるから最高ですね。これでまた、旅先でもゲーム漬けになれるってもんです。ああ、楽し〜毎日。(おやびん「ポリス」高山)

ゲームにあわせて、コントローラーをゲット
1999コントローラーコレクション

ゲームにあわせてコントローラを選ぶのが、99年俺達流の遊び方。ここではコントローラ最新コレクション(略称「コンコレ」)を大紹介。ゲームと一緒にそろえて、さあ、どうぞ。



電車でGO!コントローラ ワンハンドタイプ
まるで電車の運転席!「電GO!」専用の新型マスコン。PS用。気分は出発進行、発車オーライ! 5800円(TA)



つりコントローラ
ドリームキャスト用のつりコントローラ。真っ白なボディが鮮やか。5800円(SE)

つりコン
振り子センサー内蔵。振動もするぞ。重さも十分でなかなかの味わい。PS用。5980円(AS)

フィッシングコントローラ
カリカリとリールを巻く音が気持ちいい。PS用。5800円(BG)



アスキーグリップX
サターンはまだ現役だあ! と主張する人に朗報。SS用の片手グリップコントローラ。3200円(AS)



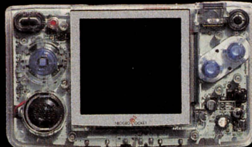
マメコン
「電車でGO!」専用のパッドコントローラが登場。ジョグダイアルとマスコンがついてます。2980円(HO)

裏物欲街道④ 物欲レアマシーンめっけ!

最近のお宝ブームに便乗して(?)どんどん登場している限定&レアなハード。ここではその幾つかをどーんとご紹介。コレを持っていたらキミもゲーマーの鏡ダッ!

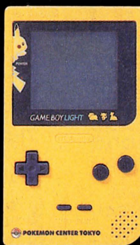


MAZYORA ドリームキャスト
レーサー平忠彦氏がプロデュースしたドリームキャスト。玉虫色に光るアンドロメダカラーがロマンチック。39800円 (TR)

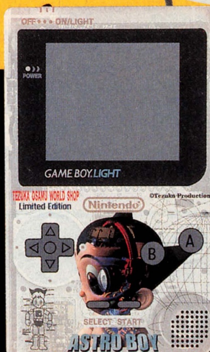


ネオジオポケット スペシャルバージョン
これ知ってた? クリアスケルトンのネオポケ。「サムライスピリッツ! 限定BOX」に同梱。

ワンダースワン ゴールド
東京ゲームショウ'99春でゲーム大会の勝者にプレゼントされた、この世に50台の金色ワンダースワン。



GBライト ポケモンセンタートウキョー限定版
ピカチュウカラーのゲームボーイ。ピカチュウのほっぺたが光る。販売終了。



GBライト アストロボーイスペシャル
スケルトンボディにアトムのイラストがクール。



GBライト 手塚治虫ワールドショップ記念バージョン
数々の手塚キャラが本体に描かれた限定版。

(GA)ゲームスアーク 03-3255-7644 (KO)コナミ 03-3586-1573 (HO)ホリ電機 045-934-6787 (AS)アスキー 03-5433-7151 (BG)バンダイ ゲームステーション 03-3847-5090 (TA)タイトー カスタマーサービス 045-593-7115 (TR)タイラレーシング 053-437-2125

ゲーム物欲ショップ情報

Shop Guide

ゲームじゅらん

今回の特集の総まとめとして、全国の主なゲームグッズのお店を紹介。数々のグッズは、ココに行けば手に入る！

※記事中のアイコンは、以下のサービスを意味します

ホームページあり
ゲームグッズの通信販売あり
ゲームグッズのオンラインショッピングあり

元祖ゲームグッズ専門ショップ ゲーマーズ



96年のオープン以来、順調に店舗数を伸ばしているゲーマーズ。現在は全国で11店舗が営業中だ。店内はオリジナルグッズをはじめ、フィギュアやトレカ、テレカ、書籍にCD、そしてコスプレ衣装…とマニア系グッズが一通りそろう。

●池袋店
東京都豊島区東池袋1-28-7 東池袋大栄ビル3F
TEL 03－3985－3232
11:00～21:00
●新宿店
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ゲームセンターMORE5F
TEL 03-3225-5996
11:00～21:00
●松戸店
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビルB1F
TEL 047-394-8247
11:00～21:00
●長野店
長野県長野市南千歳町1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）
TEL 026-266-7626
11:00～20:00
●秋葉原店
東京都千代田区外神田1-15-6 ミツワロコビル2F
TEL 03-5298-2015
10:30～19:30
●ゲーマーズスクエア店
東京都千代田区外神田3-15-5MNビル
TEL 03-3252-9600
11:00～20:00 （日祝11:00～19:00）
●なんば店
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16
TEL 06-6630-0404
10:00～19:30
●京都店
京都府京都市中京区河原町通り四条上る下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
TEL 075-255-1770
10:00～23:00
●横浜店
横浜市西区南幸2-16-20 三和横浜ビル2F
TEL 045-317-4321
10:30～20:00
●博多店
福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7Fナムコワンダーパーク博多内
TEL 092-434-6868
●ホームページURL
http://broccoli.co.jp/

コナミグッズの総本店 こなみるく



コナミの直営AMスペース「チルコポルト」内にある、コナミグッズ専門店。毎月第2・4土曜日の「こなみるくの日」はオリジナルグッズの発売日となっており、新商品が続々リリースされる。また、チルコポルトのプライズコーナーにも注目。

●新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 3F
11:00～22:00
●上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
11:00～22:00
●問い合わせ先
03-3586-1573
●ホームページURL
http://www.konami.co.jp/cp/

若者向けトイの発信地 キディランド



全国店舗の中でももっとも大規模なのが原宿店と梅田店。ゲーム関連商品はソフトはもちろん、グッズもXI・ウンジャマラミーなどからフィギュア・トレカまでフォロー。オールジャンルのゲームグッズと、豊富なホビーに一度に出会える欲張りなショップ。

●原宿店
東京都渋谷区神宮前6-1-9
TEL 03-3409-3431 第3火定休
●大阪梅田店
大阪市北区芝田1-1-3 阪急三番街北館
TEL 06-6372-7701 第3水定休
●ホームページURL
http://www.sunfield.ne.jp/KIDDY-LAND/

SHOP マニア向け

マニア御用達の店、ゲーム関連専門ショップ

刺激的海外パーツをゲット！ ゲームスアーク





アジア系のアヤしげな周辺機器やグッズを中心に扱う、かなりマニアックなショップ。初めて来店した人は、いろんな意味で目からウロコが落ちること間違いナシ。通販も充実。

●メガショップ
東京都千代田区外神田3-15-6 小暮・末広ビル6F
TEL 03-5298-2210
●プロショップ
東京都千代田区外神田3-15-6 小暮・末広ビル7F
●福岡店
福岡市中央区天神2-7-12 天神吉富ビル4F
TEL 092-714-5256
●ホームページURL
http://www.gamesark.co.jp/
●通販センター
TEL 092-533-7036

秋葉原のニューフェイスショップ ファミ通ブロスプラザ

今年3月、秋葉原にオープンした、ファミ通直営ショップ。「月刊ファミ通ブロス」誌上にて企画されたグッズを中心に、アトラス・カプコン・スクウェア・ナムコなどの各メーカーグッズを販売。月替わり特設コーナー、メーカーグッズの限定・先行販売も行われる。

●東京都千代田区外神田4-3-3 T・ZONEミナミ館1F
TEL 03-3526-3938
営業時間／月～木 10:30～19:00／金・土 10:30～19:30／日・祝 10:00～19:00

女性に人気の海外キャラショップ m.i.x!





海外キャラグッズを中心に扱う、ソニー・クリエイティブプロダクツ直営店。ロドニーグッズとしてパラッパとウンジャマ・ラミーのグッズが、そしてポストペットグッズが豊富に揃っている。先行発売もよく行われるので、こまめにお店をチェックしたい。

●m.i.x! SAPPORO
札幌市中央区南1条西2丁目11番 丸井今井札幌店一条館6F
TEL 011-205-1628
●m.i.x! LALAPORT
船橋市浜町2-1-1 ららぽーと2 1F
TEL 047-495-5381
●m.i.x! TOKIO
東京都豊島区池袋3-1-2 サンシャインシティアルパB1F
TEL 03-5957-1334
●m.i.x! TOKYO BEACH
東京都港区台場1-6-1 デックス東京ビーチ4F
TEL 03-5500-5090
●m.i.x! KAWASAKI
川崎市川崎区駅前本町26-1 川崎BE 1F
TEL 044-221-0284
●m.i.x! BAY OSAKA
大阪市港区海岸通り1-1-10 天保山マーケットプレイス
TEL 06-6576-5671
●m.i.x! KOBE HARBORLAND
神戸市中央区東川崎町1-6-1 神戸ハーバーランドモザイク2F
TEL 078-360-0747
●m.i.x! FUKUOKA
福岡市中央区天神2-11-3 ソラリアステージインキューブ3F
TEL 092-771-3761
●mini m.i.x!池袋西武店
東京都豊島区南池袋1-28-1 （株）池袋西武7F
TEL 03-5992-0417
●mini m.i.x!上大岡京急百貨店
横浜市港南区上大岡西1-6-1 京急百貨店1F生活雑貨館
TEL 045-848-7501
●m.i.x! 2 新宿ミロード店
東京都新宿区西新宿1-1-3 新宿ミロードモザイク坂
TEL 03-3349-5881
●ホームページURL
http://www.scp.co.jp

歴史あるおもちゃの館 博品館TOYPARK



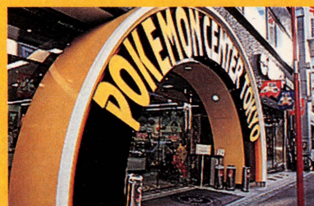
世界各国の有名人も訪れる、歴史あるおもちゃのデパート。人気ホビーの先行発売などもよく行われ、話題を集めている。またおもちゃの病院、自動販売機といった独自のサービスもアリ。ゲームソフトは4F、ウンジャマラミー・XI・クラッシュなどは1Fで販売中。通販可（一部除外あり）。

●東京都中央区銀座8-8-11
TEL 03-3571-8008
11:00～20:00 年中無休

SHOP ファミリー＆カップル向け

女性も気軽に入れる、オシャレにグッズが買えるお店

すべてのポケモングッズがココに ポケモンセンター



とにかくポケモンづくしのお店、オリジナルグッズも多数。店内には数々のオブジェがあり、店全体がポケモン広場といった雰囲気だ。5月中旬からは新たにUSグッズコーナーも登場。下記の電話番号からは、音声での営業案内や、地図をFAXで取り出すなどのサービスが24時間受けられる。

●ポケモンセンタートウキョー
東京都中央区日本橋3-2-5川崎定徳ビル別館1F
TEL 03-5972-5494
11:00～20:00 水曜定休（祝祭日のぞく）
●ポケモンセンターオーサカ
大阪市北区中崎西2-4-12梅田センタービルB1
TEL 06-6306-9098
11:00～20:00 火曜定休（祝祭日のぞく）

おみやげにセガ＆ソニックグッズ 東京ジョイポリス JP GEAR



セガ直営AMテーマパークと言えばジョイポリス。その中にあるオフィシャルショップがJP GEARだ。店内にはJPオリジナルグッズの他、ソニック、シェンムー、DCグッズが多数並ぶ。海外客が多いためか、グッズも輸入菓子、輸入雑貨のようなデザインが多くオシャレ。

●東京都港区台場1-6-1 デックス東京ビーチ3～5F
TEL 03-5500-1801
10:00～23:30
http://www.sega.co.jp/sega/atp/

40アイテムの『バイオ』グッズが買える タワーレコード渋谷店



邦楽から洋楽までオールジャンルにAVソフトを扱うタワーレコード。渋谷店には2Fにゲームソフトのコーナーがあり、40アイテムの『バイオハザード』グッズが販売されている。またオフィシャルホームページではオンラインショッピングが可能。バイオグッズも一部取り扱い中。

●東京都渋谷区神南1-22-14
TEL 03-3496-3661
10:00～22:00 不定休
http://www.towerrecords.co.jp/

物欲ブギ

ブッ(物)トビ日本一周!

SCEサイトで通信販売 GARAGE

SCEのオフィシャルホームページページ「GARAGE」からも、一部SCEグッズの通販が可能。5/1現在は『XI』のTシャツ、クラッシュぬいぐるみを取り扱い中。申し込みはFAX（専用注文用紙が必要）かオンライン。支払いは代金引換となっている。

●ホームページURL
http://scei.co.jp/
問い合わせ　03-5771-8217

今回もやります！ 掲載グッズプレゼント!!

さてさて、記事中のプレゼントマークにご注目！　今回も、発売元さんがご提供下さったグッズをドドーンとプレゼント！

応募方法

官製ハガキに①希望プレゼント商品名 ②住所・氏名・年齢・電話番号 ③記事の感想や、アナタの知ってる秘蔵物欲情報などなど…ご意見ご感想　以上を明記の上、コチラの宛先まで！

〒150-8790
東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
じゅげむ編集部
「物欲ブギ3・プレゼントくれくれ〜」　係

なお、プレゼント当選者の発表は、商品の発送をもって当選にかえさせていただきます。

6月29日締切
（当日消印有効）

ゲームグッズや毎号充実のゲーム書換ソフト紹介があり、見逃せない。6月号では『ウンジャマ・ラミー』のMILK缶、『バイオハザード』グッズなどを取り扱う予定。

●毎月28日、全国のローソンにて発売
190円　メディアファクトリー刊
●ホームページURL
http://www.luckdas.ne.jp/

グッズも買えるって知ってた？ デジキューブ

コンビニ店頭では、ゲームソフトや音楽CDを扱っているデジキューブ。実は通信販売のみ、スクウェアのゲームグッズを一部取り扱っている。（品切れの場合もあります）申し込みは電話かオンラインで。支払方法は代金引換。もちろんデジキューブで扱っているソフトも通販可能だ。

●ホームページURL
http://www.digicube.co.jp/

海外ソフトからグッズまで メッセサンオー本店

テレカなど独自の特典付き販売で有名なメッセサンオー。2Fのグッズフロアでは「こなみるく」「セガパートナーズショップ」、メサイヤ、ゲームアーツなどマニア系グッズが幅広くそろう。またN64、PS、ジェネシスといった海外ソフトの販売も。現在グッズの通販は行われていないが、海外ソフトと特典付きソフトは通販可。

●東京都千代田区外神田3-14-8
TEL 03-3255-3452
営業時間　月〜水　10:30〜20:00／木〜土　10:00〜20:00／日・祝　10:30〜19:30
●ホームページURL
http://www.messe-sanoh.co.jp/

MAGAGINE & INTERNET 通信販売関連

ショップに行けない人のために…家で＆家の近くで買える！

ローソンでグッズゲット！ ラクダス

流行りモノ雑貨をメインに紹介する月刊誌。掲載グッズはローソン店頭の情報端末「ロッピー」で購入可能（期間限定）。

新旧とりまぜ、ALLナムコ！ EGS（エンターテイメントグッズストア）

『パックマン』など名作レゲーから『鉄拳』『テイルズオブファンタジア』といった新作まで幅広く扱う、ナムコ100%ショップ。また、基板を素材に使ったユニーク雑貨もアリ。現在店舗は渋谷店のみだが、ナムコ直営ゲームセンターからの取り寄せが可能になった。詳しくは問い合わせを。

●東京都渋谷区宇田川町31-2　渋谷ビーム内インディ渋谷店1F
平日13:00〜20:30
土日・祝日11:00〜20:30　年中無休
●ホームページURL
http://www.namco.co.jp/
●問い合わせ先
ナムコ　TEL 03-3756-8752

マニア系ショップの聖地!? コントンタウン

バンプレスト本社と同じビルにある直営ショップ。「ゲーマーズ」「電撃ホビーマガジンショップ」などゲームやアニメショップが多数出展しており、まさに混沌状態。さらに1〜2Fの「東京ガリバー」では、バンプレストのプライズマシンがこれまた混沌状態！　その気になれば一日遊べるスポット。

●千葉県松戸市松戸1230-1ピアザ松戸 B1F
TEL 047-367-1200
11:00〜21:00　年中無休
●ホームページURL
http://www.kongtong.com/

サクラ大戦の世界観を満喫 太正浪漫堂

『太正時代』のレトロモダン風内装で統一された『サクラ大戦』専門店。期間限定グッズの販売、キャラの誕生週間には特別展示ブースが登場するなど、定期的にさまざまなイベントが行われる。商品にはレトロ玩具や駄菓子もあり、ファン以外も楽しめる。

●東京都豊島区東池袋1-21-1　池袋GIGO5F
TEL 03-3981-6906
10:00〜22:00
●ホームページURL
http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/roman/

さらにディープなクチコミ情報 全国秘蔵・物欲エリアへGO!

有名なお店だけじゃ物足りない。掘り出しモノをゲットしたいアナタのために、秘蔵の物欲エリアを教えましょう。そこにはいろんな意味でディープなお店が…。

福岡 キャナルシティ博多

●JR博多駅／地下鉄・中州川端駅下車（福岡市博多区）

ユーモアなオブジェがあちこちに点在する、オシャレなショッピングセンター。B1Fにさまざまなジャンルの雑貨店が並び、T-ZONEではインターネットカフェも楽しめる。さらに福岡ジョイポリスも同じビル内にある。

神戸 モトコータウン

●JR神戸線・元町駅下車（神戸市中央区）

JR元町駅から神戸駅へ向かって続く高架下商店街。古着とアンティーク系がメイン。60〜90年代の人形や電化製品に紛れゲームが雑多に置かれている。西へ行くほどアヤシゲな店多し。

大阪 松屋町筋周辺

●地下鉄堺筋線／中央線・堺筋本町駅下車（大阪市中央区）

古くから玩具問屋が立ち並ぶ通り。その多くは人形問屋だが、中にはお菓子や雑貨、おもちゃを扱う店も。ただしあくまで問屋なので、一般客はお断りの店もある。

東京 浅草仲見世通り周辺

●地下鉄銀座線・浅草駅下車（東京都台東区）

大通りの外人向けお土産屋をひやかしたら、少し外れの路地へ行こう。そこに点在する古い玩具屋には、おもちゃやゲームのデッドストックが眠っている。アンティークトイを扱う店も。

名古屋 大須商店街周辺

●地下鉄鶴舞線・大須観音駅／上前津駅下車（名古屋市中区）

中でも大須3丁目には古着屋に雑貨店、電化製品やゲームショップなどが密集する。例えるなら浅草・上野・秋葉原混在状態、名古屋の物欲パラダイス。

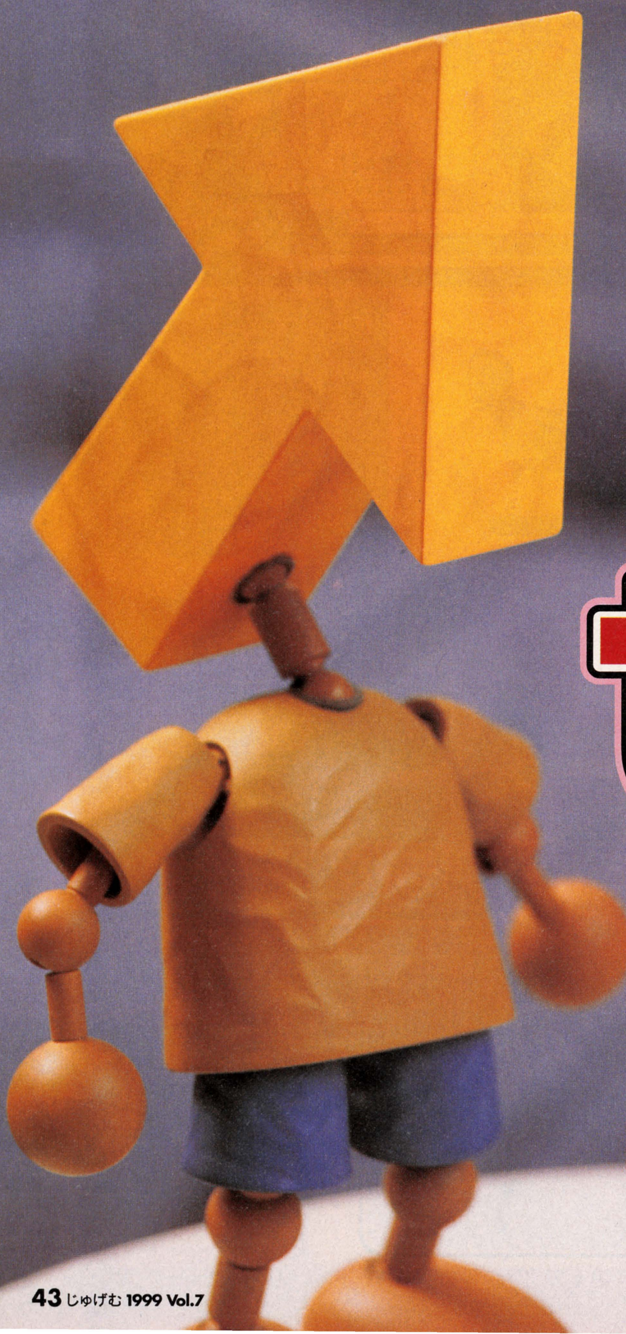
※この情報は、編集部が独自に作成したものです。

じゅげむの1本!

DATA	せがれいじり
	●プレイステーション
	●エニックス
	●おバカ
	●6月3日発売
	●5800円

まずはコントローラを**握れ!**
そしてせがれを**いじれ!**
ママを**大きくしろ!**
これで気分スッキリ。最高の快感をアナタに。
5800円ポッキリでいじり放題ですよ、
お客さん。こりゃ買うっきゃないでしょ。

構成・文/大岡まさひ・加藤さこ　写真/内海明啓



せがれいじりのいじりかた

Special THANKS to Kitune Akimoto

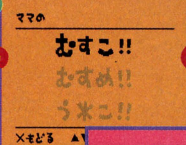
いじりはじめ

ヘンテコリンな作文世界

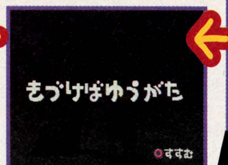
オキモノに近づいて○ボタンを押すことを、「オカカワリ」と呼ぶそうだ。なんか言いにくいっすね。「オカ」で区切るのがコツだな。てなわけで、いろんな組み合わせを作り、そのうち新しいオキモノが生まれる。この繰り返しで、どんどんセケンを広げていくのだ。



「ママのむすこ」の場合

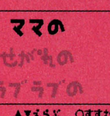


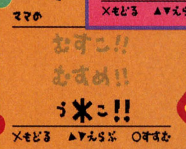
ママの
せがれの
ラブラブの
×もどる ▲▼えらぶ ○すすむ





「ママのう＊こ」の場合









新しいオキモノへGO!

せがれいじりのせけんだ!

のりものゲットで広がるせけん

「セケン」には、乗り物がないと行けない場所もある。でも、せがれをいじりたおせばノリノリな乗り物がゲットできるのだ。中には「うちゅう」に行けるものもあったり、乗り物ではないけど、べんりモノのワープマップもイタダケたりして、超ラッキー。

ノリモノ：くだん



乗れる場所は山。頭がヒト→件←身体がウシ。なので、頭で素敵なことを考えても、身体がついていかない、ちょっとかわいそうなヤツ。

とびモノ：ペンギン



乗れる場所は空。パタパタパタ……足をブラブラさせながらペンギンにつかまって飛ぶのは、ちょっとゴキゲンな気分。ペンギンの本名は「フンバ」というらしい。

もぐりモノ：マイマイ



乗れる場所は海。っていうか、つかまりノリって感じ。で、なーんでマイマイが潜れるの？ いーの！ あら、そーですか。マイッタマイッタ……。

ほりモノ：ミミズちゃん



乗れる場所は土の中。ウニョウニョな動きが、ちょっと気色わりーって感じだけど、実はとっても人なつっこい、巨大ミミズ。やっぱ気色わりーかな？

うきモノ：うきわちゃん



乗れる(?)場所は宇宙。フワフワ漂う、異次元的浮遊感は、ちょっとクセになりそう。うきわちゃんの出生は、内緒。ゲームを進めて、見て驚くベシ！

せがれ七変化

せがれコレクション'99夏



おなら



かんごっこ



ビンビン

ママクエストに挑戦だ！

略すとママクエだけど、モチロン「ママ食え」ってことではなくて、ママがせがれに出すクイズのこと。正解すると、作文の回数が増える。煮詰まってきたらおうちに帰ってママクエするのもいいかも。

➡ママに問題を聞いたら、セケンに出て正解を探しに行く。はずれるとその場にポツンと取り残されるのが、ちょっとサビシイ







⬅みごと正解すると、ママにお褒めの言葉をかけられて、作文の回数が増える。ママクエを繰り返して、どんどん作文していこう！



⬅ちゃんとセケンを見ていれば、きっと正解できるはず。慌てずにしっかり読まないと、ありゃしまった、うっかりってこともある



せがれ、
いろんな
ちゃんと

□ボタンを押そう！

いたるところで□ボタンを押してみよう。せがれ、くだんや他の乗り物たちが、妙な「ムダ動き」を見せてくれる。ママが、たいくつなときに押してみなさいって言ってたけど、退屈じゃなくても試してみたくなるようなコトがいろいろ起こるぞ。



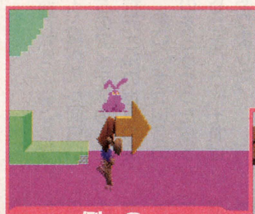
例 1

⬆ありゃま、くだんの背中に後ろ乗りのせがれ。山の頂上でやると、見晴らしよさげ

例 2

⬇ペンギンにコキ使われてる？ 必死にパタパタして、ちょっとけなげな感じだね





例 3

⬆背中を丸めてコソドロ歩き。せがれ、その姿って、ちょっとジジくさくないか？



ちびゲームって何？「セケン」に存在するオキモノの一種らしい。要はミニゲーム。全部で5つあるらしいので探してみよう。

?→→

もう1個、宇宙のどこかに生まれるゲームがあるのだ。でも、これは自力で探したまへ。貧乏人と欲張り人にはクリアがちょっと難しいという説アリ。失敗すると「ボヨン、アレー」が待っている?!

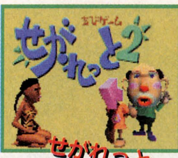


➡↑と↓だけの操作で超簡単！　なのに、なかなか手強いゲームだ。障害物にぶつかるごとに車がクラッシュ。でも、うんこは踏んでもOK。そりゃあ、フンだからヘーキだってことなのか?! ←って、脳たりん的ダジャレだ



⬇顔がビヨーンと伸びて降りてくるインベダンペイ。落としてくる「ウツベシ」を跳ね返して反撃だ！　跳ね返しがヘタクソなら、ひたすら逃げまくり、コメを8つ拾って必殺技が出るのをマツベシ

⬆○ボタン連打で、はばたき&ふんばって、相手ペンギン（ルンバちゃん）に、うんこをぶつけるゲーム。5回ぶつけたらクリア。逆にぶつけられるとゲームオーバー。うんこにまみれて、クリアをめざせ！

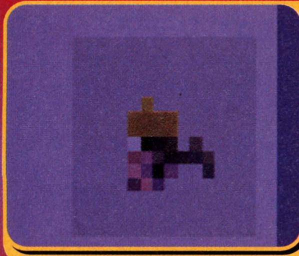


⬅○ボタンで「イカポン」して、ルーレットを止める絵合わせゲーム。せがれを3回出せたらクリア。でも、妙な組み合わせを作るのにハマるおそれアリ。ここでも作文的な不条理さが味わえてしまう





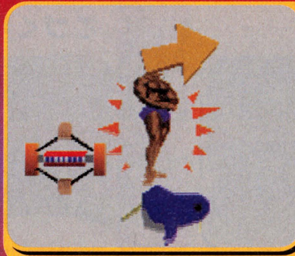
ちびゲームでGO!!



H



巨大化



きんにくさいこー



せがれのつくり方

ブレインドックのみなさんに聞きました

なんでこんなゲーム作っちゃったんですか？

いじりごろ

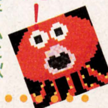


最初の企画書からあしかけ3年。ブレインドックの面々のアイデアを元に、やがて秋元きつねさんもプロジェクトに加わって、『せがれいじり』は完成した。どんなふうに？ってのを聞いてきました。

クリアした後が、ホントの『せがれいじり』かも!?

企画＆一部プログラムを担当した謎の企画集団、ブレインドックのご紹介！

最初、「せがれ」は主人公じゃなかった！



「せがれいじり」はゲームシステムと秋元きつねさんの世界がいいバランスでマッチングしてると思うんですけど、これはすんなりとうまい具合にいったんでしょうか？

河野　いや、最初は難しかったですね。もともと作文とか字で遊べたら面白いね、っていうのがうちのアイデアの中にあったんです。で、秋元さんの世界の壊れ具合とかですね…（笑）、そういうのと僕らの考えてるものをどうやったらうまく組み合わせられるかという、そればかり考えてた時期がありました。

平館　はじめは主人公、せがれじゃなかったんだよね。

平田　弥さん



（担当：バカ）

S45.11.17生まれ。
好きな食べ物は、飲み物だけど、コーラ。とくにジョルトコーラやヴァージンコーラなど炭酸濃い系が好き。バカの他、ボケも担当。

平田　そう、はじめは人面牛とヒトを主人公にしようとしてて……。

橋本　秋元さんのアイデアでせがれになった。

河野　要するに、何もないところからどんどん世界を広げて作っていこうという話が出たときに、せがれがいちばんピッタリくるんじゃないか、と。あの矢印はいろんな方向に突き進んでいって、成長なり進化なりしていくことを表わしているから、それならゲームに合うよね、ということになったんです。

セケン、つまり世界が箱でできているというのも面白いですよね。

河野　ほんとは最初は道すらなくて、もう地面しかなくて、そこから海ができたり山ができたりして…というのを考えてたんですよ。

平田　そこから箱になっていって…アリの巣箱みたいにならないかとかね。で、海の横に山があってもいいんじゃないかとかいうアイデアが秋元さんの口から出てきたり。

河野　けっこう二転三転して収まったんですよ、実は。

平田　そうだね。それは、うちの作りたいゲームのコンセプトに、やる人に遊び方を委ねようというのがあったから。作文の作り方なんかもそうだし、自由度をなるべく広げておいて、勝手に遊んでもらえるゲームが理想だったんです。ただ、それだと最終的に、何をやればいいのかわからないゲームになるという指摘があった。それで、ある程度わかりやすいインターフェイスとか、ゲームとしての筋道を加えようというので、去年の年末くらいから改造を加えていって。

河野友仁さん



（担当：代表）

S46.3.31生まれ。
好きな食べ物は牛丼あるいはカレーライス。ブレインドックの良心と呼ばれている人。ゲームとは何か？を日々考えている。

理想は遊び方も自由に選んでもらえるゲーム

河野　結局、ゲームって、商品である限りは最後は丸く収まるものだと思うんですよ。でも角も残しておきたい、と。で、そんな中でうちとして最後までこだわったのが、作文なんでしょうね。

平館俊克さん



（担当：ネタ）

S45.9.25生まれ。
好きな食べ物は、飲み物だけど、ホワイトコーラ。ゲーム中の妙な作文ネタ（言葉の組み合わせ）を考えたのはこの人。

平田　そもそも作文って平館クンのアイデアで…最初はどういうのだったんだっけ。

平館　いちばん最初に考えてたのは、簡単に言うとサウンドノベルのもっと分岐の激しいやつ、ですかね。誰がどこで何をしたっていうのを、組み合わせで変えていくという感じ。それがまあ、出発点。

あー、それはわかる気がします。

河野　だから、昨日改めてプレイして思ったんですけどね、僕らがゲームとしてこうありたいと思っていたものって、むしろエンディングを迎えた後から始まるのかな、と。一度クリアすると、もう解こうと思わないから、好きなように、何にも考えないでトコトコ歩きながらたまーに作文したりね、そういう遊び方ができるようになるんですよ。

橋本研一さん



（担当：プログラム）

S46.1.8生まれ。
好きな食べ物はニンジン。一見簡単そうだけど実は超秀逸なちびゲームを作った1人。テストプレーの回数は数知れず。

橋本　僕はテストプレイで延々やってるんですけど…（笑）、やっぱり何も考えないでぼーっとやるのがいい感じなんですよ。意気込んでやるゲームじゃないって言うか（笑）。

平田　言えてる（笑）。

橋本　で、実はどうしようもないところもけっこう作り込んであって、たとえば触るとアクションがあるものなんかも、ランダムで3パターンとか作ってあるんです。なかなか見れないものもいっぱいある。そういう意味でも、やればやるほど楽しいゲームだし、いつまでもいじってほしい。

平田　加えて言うと、せがれをやったら、ちゃんと自分のせがれもいじってほしいね（笑）。

平館　コントローラを汚さないように、ね。

平田　うん、デュアルショック対応だし（笑）。

のりもの変化

ラブリー



とらじま



ママ変化

こづくりママ



さっくりママ



ぱっくりママ



せがれ質問箱

きいた人…せがれくん
答えた人…秋元きつねさん

Q1

どーしてボクはやじるしなの?
小さい子供だからだヨ。
子供はあっちもこっちも同時には見られない。
1つの方向「ベクトル」っていうんだけど、
気持ちの向いた方向にしか興味がなくて、
それがそのまま形になってるんだよ。勢いだけ。
じゃあなんで黄色いの?
信号知ってる? 黄色は「注意」。
じゃ、危ないヤツなんだ、ボクって。
カレー食いすぎて黄色くなったって説もある。

Q2

パパとママはいつ
どこでラブラブになったの〜?
実はまだ考えてないんだよね・・・
ママはアフリカの宇宙開発局で生まれ、
運悪く上野動物園に連れてかれた。
パパは大砲で軍艦に乗ってたけど、
「もう戦争はコリゴリ」と、
上野動物園の脇を通った時、
オリから首を出して光合成してた
ママに一目惚れだったらしいぞ。
でも・・・
この話は今テキトーに考えたから
きっと変わるヨ
なんだかな

Q3

セケンって何で出来てるの?
石鹸・・・と言いたいところだけど、ホントのこと教えてあげよう!!
なんかもう聞かなくてもいいって感じ〜。くだらなすぎだよ〜
うっせー、黙って聞きなさい。実は・・・セケンはCGで出来てるんだ。
それはそれで脱力だね! 脱力して力抜いてリラックスリラックス!
おじさんがはくズボン? ・・・突っ込むまでもないね。
肩こりの時貼る・・・オマエ、ムダなことばっか知ってるのな

Q4

むすめさんはボクのことを
どう思ってるの?
黄色いヤツだとでも
思ってるんじゃない?
せがれがなにもしないで居たら
それだけだよ。
作文したりいろんなことして、
心の視野が広がることで、
むすめさんにも
せがれがよく見えて来るんだ。
セケンには最初、
なんにもないもんね。
それがせがれの最初の心の視野
いじっていじって成長したまえ

Q5

ボクがもし
大人になったらどうなるの?
ま、「せがれ」じゃなくなるよね。
そしたらただの矢印じゃないから、形が変わるよ。
くだんかも知れないし、大砲かもしれない。
わかった? わかんなーい
わかんなくてOK

Q6

宇宙ハコに「ジェントルマン」って
トイレがあったけど誰が入ってるの?
クソったれだよ
なーんだ。そっか〜
だからノックしてもムダ
絶対出てこないよ

Q7

「かきごおり」で
「ふかみりきや」
ってでたけど、誰?
ブレインドックの
知り合いらしい。
わかんないよ〜
いやいや、その
「わかんない」
が面白いんだよ。
わかっちゃうと
つまんないことも
たくさんあるの。
「誰なんだろう」
って想像すること自体が
楽しいでしょ?
たし蟹、チョキチョキ
それがベストだよ。
つっこみご無用。

Q8

どうして「びんびん」を飲むと
ボクはビンビンになるの?
そのダジャレについては
お父さんかお母さんに聞いてみて
ちょうだい。は〜い
ま、ビンが2つでビンビンってとこは
誰でもわかるよね。

何が入ってるかっていうと
ユ@ケルとか、パワーがでるヤツ。
(後日、ママに聞いたら
無視されたらしいぞ。要注意だ!)

Q9

ボクのママはいろんなモノ産んでくれるけどさぁ、
ホントにただのキリンなの?
「ただのキリン」って・・・ママは首しかないだろ?
くだんとかペンギンとかミミズちゃんを産むママ、
それがただのキリンというの? キミは。
そっか。ママはママなんだね!

Q10

「うらないみせ」・・・あたるの?あれ
占いなんてもんは、なんでもこじつけりゃ全部アタリなの。
な〜んだ、つまんないな
そんなことないよ。そうやってこじつけたり、連想したりして
想像力を働かせることが楽しいんじゃん　ぬあるほどネ

Q11

セケンに増えるうんこは誰の?
いい質問だね。
うんこはみんなの共通語。
動物も人も、みんなするだろ?
そうか、キミのとかボクのとか
そういうこっちゃないんだね?
お、考えたね! そう。
大体、誰のだっていいじゃ〜ん!

Q12

うちのペンギン、
なぜ飛ぶの?
飛んでるペンギン、
見たことないのね?
当たり前。
バカだなぁ
見たことない
ってことは
居るかも
しれないって
ことヨ、
論理として。
わかった?
屁理屈だヨ。
屁で尚結構。

Q13

「フーセンおじさん」が
飛んでる所をたまに
「宇宙を移動中」とか
教えてくれるのはなんで?
だって心配でしょ?
衛星で見張ってるんだ。
親切だよ、親切。
せがれいじりは親切設計だよ

Q14

じゃ、最後の質問!
この質問、みんな番号が
ついてるけど、
順番に読む意味あるの?
いいところに気付いたね
もちろん、全然ないヨ!
これが「せがれいじり」
必殺技、引っ張って脱力
超無意味パワー
常識に騙されるなヨ
ここまで順に読んだキミは
せがれいじりに向いてます
順に読まなかったキミも
せがれいじって頭の
柔軟体操しましょう!
ババナイスデイ! じゃね

せがれQQ箱

きつねさん

せがれくん

text&layout:秋元きつね

いじりすぎ

いじってみればわかる せがれいじりチャート

そうなんです。いじり方でアナタがホントは誰なのか、わかってしまうんです。わからないかも知れないですけど。ま、テキトーに。『せがれいじり』もこのチャートもぼちぼちいじりましょう。

「せがれいじり」のいじり方であなたのキャラが丸わかり!?

START

ゲームを始めるとき「たらいからはじめる」を選んだことがある

新しいオキモノが生まれたらなにはともあれ一目散だ

山を登るときくだんをビョンビョン跳ねさせる

ちびゲームにハマッた（ハマッている）

にのみやさんには罪悪感を持っている

コサックダンスが踊れる

高いところから降りるとき、ヒモがあっても使わない

作文は順番に上から組み合わせている

けど、スパゲティが好き

うんこ座りで、せがれいじりをしてしまう

ふすまを開けるとすぐ□ボタンを押してしまう

セレクトボタンで、やたらアングルを変えまくる方だ

他人からよく、話が長いと言われる

「ねーねー、どこいくの」についつい声を出して答えてしまう

ママクエストで「はずれ」になったことがある

土は全部掘りかえさなければ気が済まない

うぶ毛より剛毛が好き

道を歩くと必ず誰かにぶつかる

イワシにはちょっとうるさい

今、自分には悩み事なんてない

YES / NO

美女

きっとあなたは押し入れがお気に入りで、将来は野獣のようなパートナーとラブラブな関係になったりしちゃうタイプです。イタリア系ロシア人の血を引いている可能性アリ。

脳たりん

きっとあなたは脳がNOっていう、ダジャレ的存在なのでしょう。そしてまわりの人に、なぜか賢そうに聞こえるヘリクツばかり言ったりしてませんか？

ホッシー

きっとあなたは、急には止まれなくて、いろんなものにブチ当たって飛びまわるタイプです。新世紀には、たぶん宇宙のイワシ売りになっていることでしょう。



なんでもアリ

きっとあなたは、煮詰まることを知らないツワモノタイプ。ひょっとしてお父さんが「わざアリ」でお母さんが「有田焼のアリ食い」ではアリませんか？

秋元きつね とわずがたり



あきもと・きつね●せがれをはじめ、『せがれいじり』に登場する数々のキャラクターの生みの親であり、『せがれいじり』の生みの親。本作ではグラフィックを担当した。



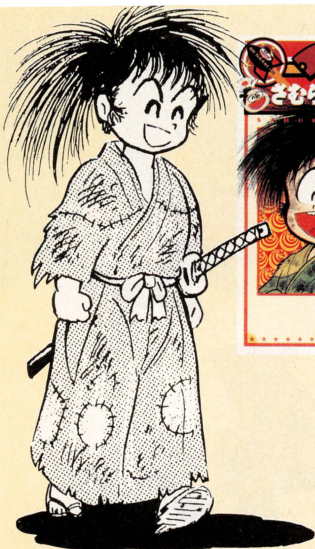
最初、「ゲームどう?」って話聞いたときにはね、俺のキャラクターをゲームにするって言ったって、ふーん、って感じで。どんなのにするのかなーって。いっぱい攻めてくる人面牛を迎え撃つとか、そういうのかなとか(笑)。3Dで、平原に点々と人面牛がいてさ、マップがあって、上空からミサイルを撃ち込んで…って、企画話しちゃってるよ今(笑)。それでミサイルは有効な射程距離とか決まってるから、はずれた人面牛は今度は街までやってくるわけ。そこからは白兵戦。人面牛相手に、うわー、ずだだだっ、みたいな(笑)。

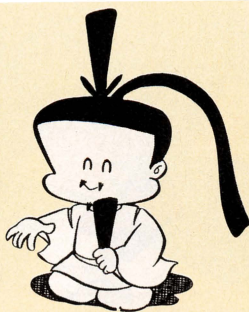
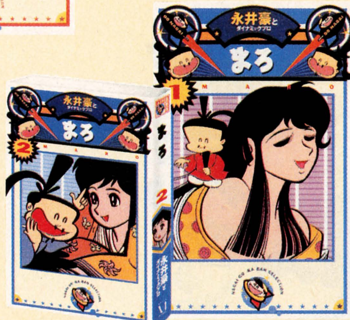
とかって思ってたんだけど、そりゃネタとして人に話すのはいいけど、ゲームとしてはどうかなって(笑)。

それで色々あってブレインドックと出会うわけだけど…彼らっていうのは、ゲームがすごい好きで、それで(元いた開発会社を)抜けたっていう感じだよね。自分たちがゲーム好きでやってて、物足りないところとか、もっとこうだったら面白いのにっていう部分「だけ」でゲームを作りたい、と。その話聞いて、ああそうだ、って。たとえばドラクエだったら、いろんなとこ歩き回ってよけいなコトするのが面白いじゃないですか。新しいものの発見しちゃって、別に意味もないけど。で、『せがれいじり』は、それの塊(笑)。全部意味がないっていう。だからほんといじるって感覚。それが、せがれの好奇心とかベクトルとかとイコールだから、あ、これはイケる、と。バッチリいくな、って思ったんですよ。

あと、作文はブレインドックとの駆け引き。「この作文でお願いします」っていうのが向こうからきて、こっちで絵とかムービー作って。一応打ち合わせで「こうしましょうか」とか話してても、できたものはわざと全然違うやつ、とか(笑)。そういうのが面白くてやってた。それってヤリガイあるでしょ(笑)。

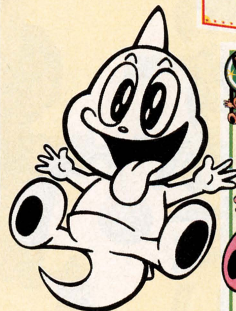
まあ、まとめとしては、このゲームの面白さって見てみないとわかんないから、買ってやってみてぇ、って感じ。つけっぱなしで、たまにやって、「面白くねぇよ!」とかね(笑)。そんなふうに遊んでもらえると嬉しいですかね、どうでしょう(笑)。














ズバ蛮
（全2巻）

戦国の野生児
ズバ蛮登場!!
「じゃまするやつは命がねえぜ!!」天下統一をめざし、ズバ蛮の戦国刀がうなる!!!

さむらいJAPAN
（短編集）（全1巻）

さむらいはつらいよ
痛快ギャグ満載の奇想天外短編集!!

収録作品：さむらいJAPAN／目明しポリ吉／じん太郎三度笠／ハナの三四郎／三四郎／風天忍法帳／新選組そまつ記

まろ（全2巻）

平成王朝ギャグ炸裂!!
卵の君と楽しく暮らすまろにふりかかる数々の試練……。
新感覚ギャグ全開!!!

ちびっこ怪獣ヤダモン
（全1巻）

ぼくのなまえはヤダモン!!
ちびっこ怪獣ヤダモンのだいかつやく

収録作品：ちびっこ怪獣ヤダモン／なぞなぞぼうやXくん／くいしんボクちゃん／かいじゅうはかせポコペンちゃん

永井豪華版

ボリュームたっぷり、おもしろさたっぷり!!

永井 豪の豪華セレクション

定価：本体 各470円（税別）














ドロロンえん魔くん（全2巻）

いざ、妖怪退治の冒険へ！
地獄界からやってきた妖怪パトロール隊隊長・えん魔くん。火災ステッキを武器に、人間界で大暴れ！

どんがら三銃士

世界一強いのはおれたちだあ！
元気いっぱいの短編集!!

併録：チャカぽこ

ブラボー!! 先生
（短編集）（全1巻）

先生、だあいすきっ!!
おんなのこ必読のラブリィ短編集!!

収録作品：ブラボー!! 先生／レシーブちゃん／パンジーちゃん／みがわりパンジーちゃん／ハンサムくん／ダイマチ先生／きまぐれ先生／すきすきスキーちゃん／ゆめの世界のマリちゃん／ボーイハンター／ねこの子ラブちゃん／スイートちゃん

ガクエン退屈男
（全2巻）

自由を取り戻せ！
学園ゲリラの英雄、門土と竜馬がやってきた。今、学園が戦場になる!!

MEDIA FACTORY
メディアファクトリー
東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル 〒150-0002

お近くの書店でお求め下さい。下記の電話でもご注文をお受けしています。別途送料（一律380円）がかかりますが、確実にお手元に届きますので、ご利用下さい。

0120-169-005

じゅげむ RECOMMENDS

じゅげむが厳選したおススメソフトを一挙紹介

じゅげむ読者の新たな指針、
「じゅげむ RECOMMENDS」は、
「スグ買える・スグ遊べる」を合い言葉に、
当月・翌月発売のソフトの中から、
編集部が責任をもって推薦できるソフトをご紹介していきます。

'99 5月 & '99 6月発売のソフト

11本

今月はコレで遊べ!!

今月の即買い



とんでもクライシス！

異才な雰囲気を放つ、痛快アクションゲーム。棚祭家で催される「おばあちゃんのお誕生日会」に間に合うように父「種男」、母「悦子」、長女「リリカ」、長男「ツヨシ」の４人は夜８時までに様々な障害をうち破り、家に帰らなくてはいけないのだ！

物語はアクション主体のミニゲームで進み、クリアするごとにヘンなノリのムービーが流れる。音楽は「東京スカパラダイスオーケストラ」が担当！バカバカしいノリが逆にハマル！
（徳間書店担当　イッシー）

54ページ

MENU

Racing Lagoon

HIGH SPEED DRIVING RPG

ベイラグーンレーシングのメンバーたちは、スピードの中に走る理由を探して旅立つ。速いからといって得る物は何もない。金、時間、そして自身の命。失う物のほうがはるかに多い。しかし、伝説を求めて男たちは走り続ける。いや、自らが伝説そのものになろうとしているのかもしれない。

DATA
レーシングラグーン
●プレイステーション
●スクウェア
●ハイスピードドライビングRPG
●6月10日発売
●5800円

構成・文／直井裕太

藤沢「横浜最速伝説……なにがあるんだ?」

伝説を知る男1

高橋九弐輝

箱根でチューニングショップ『Windy』を経営する元走り屋。10年前に伝説となっている最速の男と、何度かバトルした経験がある。彼を倒すために愛車を極限にまでチューン仕上げたが、結局一度も勝ことはできなかった。だが、走り・チューンの腕ともに超一流である。

高橋「は～ん? おまえさん藤沢に見込まれたってことはたいしたもんだぜ……」

↑→写真の白いCカーは、高橋がレース用に仕上げたスペシャルマシン。ゲーム中で赤碕たちとの接点はあるのか?

YOKOHAMA'S FIRST LEGEND

俺たちは、10年前の伝説を知るという男たちに出会った。彼らは伝説をあまり語ろうとしなかったが、伝説と多発する不審な事故との関連は間違いないようだ。そして、高橋が言っていた『Diabulo TUNE』のマシン。コイツに乗ったヤツらは、どんなコーナーでも全速で突っ込めるという。10年前に横羽線で起こった大事故と銀色のチューンドマシン…。不可解な謎が解明されていく中で、俺の中でもナニかが変わろうとしていた。

伝説を知る男2



←↓織田は箱根で赤碕・藤沢たちと出会って、10年前の伝説について言葉を選ぶようにゆっくりと語り始める



織田真学

箱根の仲間たちから『眠れる皇帝』と呼ばれる現役の走り屋。ハッキリとはしないが、赤碕たちの前で最速伝説を知っているようなそぶりを見せる。多発する不審な事故と、10年前の伝説との関係を知るようだ。藤沢とは古くからの知り合いで、お互い腕を認め会う仲である。

伝説を知る男3

等々力鳥司

10年前に『伝説の男』とバトルをして、多摩川コーナーを5速全開で走り抜けるマシンに抜き去られた男。すでに、走り屋を引退しており、当時の出来事をあまり語ろうとしない。現在は、4駆のエレファントに乗っているが、いぶし銀のテクニックはまだまだ健在である。



藤沢「『あいつはクレイジードライバー…命知らずの大馬鹿野郎だ』ってね……」

↑←多摩川で『伝説の男』に抜かれた話をする等々力。5速全開コーナーに飛び込む度胸。まさに、クレージー!!

Diabulo TUNE

高橋が語る『Diabulo TUNE』仕様の最速マシン。「10年前～」という事は、最速伝説とも関係があるのか? そして、シルバーに輝く怪しいマシンが登場。これが『Diabulo TUNE』なのか!? …謎は深まる。



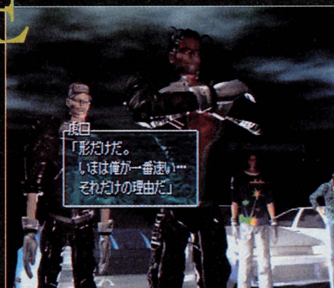
赤碕
「昨日の夜、言ってただろ?
『横浜最速伝説』……呪われてるって
どういう意味だ?」

HAKONE AERA

HAKONE。ここは、全国の走り屋たちから聖地と呼ばれる場所だ。マシンが吸い込まれそうなタイトコーナーの連続するここのコースは、ストリートにはないスリルが味わえる。ヘタなヤツならワンミスでコーナーの餌食になってしまう。速いヤツだけが生き残れる場所だ。ここなら、最速伝説について知ってるヤツがいるかもしれない! そう思った俺は、この聖地に足を踏み入れた。

峠 BATTLE

ストレートが少なくコーナーの多い峠では、エンジンパワーだけでは勝てないシビアなバトルになる。マシンのセッティングは、加速&旋回性を重視した『峠仕様』が好ましいだろう。連続するコーナーは、ブレーキング&ドリフトでクリア。これで、加藤たちに勝てるハズだ!







➡⬆ひとつのクリアミスが勝敗を分ける峠バトルでは、連続するコーナーの特性を頭に叩き込む事が重要になる

Drift DANCERS

加藤源児

赤碕
「3京の黒い悪魔……
あんたのことだろ?」

箱根で活躍するチーム『ドリフトダンサーズ』の加藤源児。赤碕たちは伝説の情報を聞き出すためにバトルに応じるが、ストリートとは違いタイトなコーナーの連続する峠バトルに苦戦を強いられる。『黒い悪魔』と呼ばれる加藤のドリフトワークは、驚異的なものだ。



⬆➡加藤の愛車は『SW2000G』。旋回性の良いミッドシップの特性と加藤のテクニックで、峠では最速を誇る

MACHINE COMPLETE

おい、赤碕! カーナビなどに頼っていたら、何時までたっても腕は上がらないぞ。コースを身体に叩き込め。そして赤碕よ、フォースを信じるんだ! なーんちって。とにかく、何度も走ってマシンやコースのクセを熟知しろ。走るのが怖いか? だがな、そのステッカーが示すとおり、オマエはウチのチームの看板を背負っているんだ。恥ずかしいバトルだけはするな! オマエなら、きっと伝説の男に近づけるハズだ。

Car NAVI

カーナビは、コーナーが近づくと進行方向を矢印で指示してくれるので、コーナーが多いコースでは必需品となる。初期設定からマシンに装着されているが、ゲームが進行すると性能の良い『高級カーナビ』も入手可能だ。



Other Cars

一台のマシンを複数のパターンに変形させられるのもゲームの魅力だ。今回は、ドイツの至宝『Germany-RS』の改造パターンを紹介。駆動形式やエアロを変更するだけで、見た目は別の車。マシン特性も形状にあったものに変化する。みんなも、ゲルマン魂あふれる改造を楽しんでくれ。



Germany-RS:RR

MR



➡ミッドシップ仕様で、旋回性アップ。ワインディングでは敵ナシ

AERO-C



⬆フロントライト部に、やや原型を残したCカー仕様。速さは一番

ZOKKY



⬆実車で製作したら大変な金額になるマシン。うわ、もったいない

FF



➡前輪駆動はリアから見ると完全にセダン。かなりプラモ状態です

Sticker Parts

ゲーム中には、『レーシングラグーン』のチームやキャラなどをあしらった数種のステッカーが、改造パーツとして登場する。未確認情報では、スクウェア作品のキャラ物も登場するらしいので、『チョコボ』仕様のマシンなんて物も作れるかもしれない!?

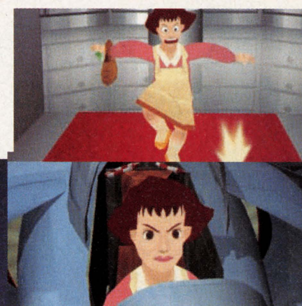




純情

⬆チームロゴの他、『純情』のようなキャラの衣装をあしらったステッカーも登場する

バカバカしいノリが魅力のアクション『帰宅』ゲーム







とんでモクライシス!™

明快なゲームシステムで、誰にでも楽しめる。プレイできるゲームの一部をここで紹介していこう。

DATA
とんでもクライシス!
●プレイステーション
●徳間書店
●危機イッパツ!帰宅ゲーム
●6月24日発売
●5800円

構成・文/murmur's GROUP

おばあちゃんの誕生会が開かれる夜8時までに、家族全員が自宅に帰宅するのが目的。しかし、様々なアクシデントが発生し、プレイヤーはこれを回避するために、ゲームに挑戦してクリアしていくことになる。挑戦するゲームの数々は、反射神経を活かすアクションゲームものあれば、知識を必要とするクイズゲームなど多種多様。そのどれもが簡単な操作で楽しめる。おバカなノリが大好きな人には見逃せない1本だ!!

このメーターはとっても重要



➡緑の部分が無くなるとゲームオーバー。数字はコンティニュー数



⬆ゲームの操作はとっても簡単だが、甘く見ているとすぐゲームオーバーに……

父・種男の章

第一話「さらば 帝都開発」

あらすじ

帝都開発に勤めている種男は体操を行い、いつも通りの仕事をこなしていた。そのとき、隣の工事中のビルから鉄球が落下し、種男に襲いかかるのだった。

GAME #1 タネオーダンスフィーバー

画面右上から流れてくるマークと同じボタンをタイミングよく押していく、今流行のダンスゲーム。マークが四角の枠に入ったときがボタンを押すタイミング。ボタンを押し間違ってミスをすると体力ゲージが減り、無くなるとゲームオーバー。タイミング良くボタンを押せば体力ゲージが回復するようになっている。

➡ボタンを押すタイミングがバッチリ合えば、体力が大幅に回復



フィーバー
連打
連打!!

⬅⬆連打でゲージを上げていき、満タンにすればフィーバータイム

GAME #2 ボーリングインフェルノ

ボタン連打で種男を走らせて鉄球から逃げ、途中に出てくる障害物を方向キーの上下でかわしていく。種男のスタミナに気を配りつつ、早すぎず、また遅すぎないようにボタンを連打して、鉄球から逃げきるのだ。

ピンマークが全部消えると、スタミナ切れでスピードダウン。連打を止めると徐々に回復する
スタミナはとっても重要

鉄球との距離はここで確認
連打が早ければ鉄球との距離が開き、遅すぎれば距離は狭まる

⬅!マークが出たら障害物に注意

GAME CLEAR

⬆障害物が足下なら上、頭上なら下と押す方向キーを変える

GAME #3 死刑台の高層エレベーター

ボタンをできるだけ早く連打して、ブレーキゲージを上げる。ブレーキゲージが上がれば上がるほど落下スピードが落ち、エレベーターは早く止まってくれる。落下物の邪魔が入るので要注意。

落下物は方向キーで避けろ
生き延びるためには連打あるのみ!!

⬆物に当たると大きなタイムロス。必ず避けよう
⬆ひたすらボタン連打!! 早ければ早いほど良し

GAME #4 めま~い

○ボタンを押し続けて白いゲージをのばし、メーターの中央の緑色の部分で止めて進む。まさにタイミングが命。メーターの色と意味は左に紹介している。



➡ボタンを押し続けゲージを伸ばし
➡メーターの中央でゲージを止めろ

まさにタイミングが命!!メーターの意味を知れ

まさにタイミングが命!!メーターの意味を知れ
ゲージの先端をここに止めれば、バランスを崩すことなく前へと進める。次第にこの幅が狭くなるぞ

失敗!! 進めずにその場でタイムロス
その場で足を踏み外し、ポールにしがみつく

進めるがバランスを崩してしまう
前へ進むことはできるが、バランスを崩してしまう

種男がバランスを崩してしまったら、画面下のメーターを見て、ゲージがのびる方向と逆に方向キーを押していくこと。長く押すと反動で反対側にゲージがのびるので、こまめに方向キーを押したり放したりせよ。

バランスを崩すと……



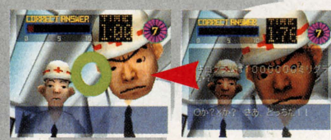
父・種男の章 第二話「種男爆発５秒前」

あらすじ

思いもよらぬアクシデントで気を失った種男。気がつくと救急車の中に。救急車を追い出された(?)種男は、美人OLと出会うことになるのだが……。

GAME #1 救命野郎Aチーム

救急員の質問に正しければ○ボタン、間違いなら×ボタンを押して答えていくクイズゲーム。質問の回答時間が3秒しかないので、素早く問題を理解すべし。



➡例題をしっかり頭に叩き込んでおかないと、次の質問に答えられない。意地悪な質問もあったりするぞ

記憶力も試される



➡難しそうだが、1ケタ目を調べるだけで判断が可能

GAME #2 担架でGO!

方向キーの左右で担架を操作し、障害物をかわしていく。障害物にぶつかってしまうと、バランスを崩して、担架を操作できなくなるので要注意。



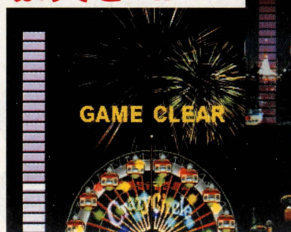
⬅⬆障害物と障害物の隙間を縫うように突っ走れ

GAME #3 恋と花火とツボと観覧車

女性の声だけを頼りに方向キーを押していき、ツボを探し当てて、ボタン連打で指圧する。ツボを探し当てたらボタン連打で右のメーターを上げていこう。女性の細かい指示を聞き漏らさないこと。



⬆○ボタンを押すと、お色気タップリの声で方向を言ってくれる。これを頼りに方向キーを押し、○ボタンで再度確認



⬆ツボを突き止めたら○ボタンを連打してゲージを上げ、満タンにしよう

父・種男の章 第三話「東京湾大炎上」

あらすじ

突然、娘のリリカから電話を受け、東京湾に現れたUFOを守ることになった種男。UFOを守りきり、帰宅しようと電車に乗った種男の目前に美人OLの姿が。

GAME #1 インディペンデンス・ペイ

照準を方向キーで操作して、艦船から発射されるミサイルを迎撃するアクションタイプのゲーム。種男に向かってミサイルが飛んでくるので注意。



⬅⬆素早く照準を合わせてミサイルを撃墜していこう

GAME #2 いまさらタイタニック

○ボタンの連打でバケツに水を汲み上げ、△ボタンで船の外へと投げる。これを繰り返して船の沈没を防ぎながら岸までたどり着かなければならない。○ボタン連打の際、画面右下のゲージをいっぱいにしてから△ボタンをおすこと。ゴミが落ちてきたなら方向キーで傘をさして回避すること。



⬆水が少なくなればなるほど船のスピードが上昇し、早く岸に辿り着ける

ゴミまでも出てくる



⬆噴き出す水に紛れて長靴やらヤカンらが……。傘を使ってこれかわそう

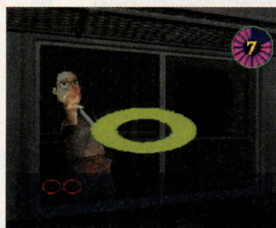


水をかき出して

⬅水が少なくなったと思ったら、船長さんのおかげで振り出しに戻る。邪魔すんなって!!

GAME #3 暴走通勤快速

走る電車の車窓から、ホームに立っている駅員が持つパネルを見て、爆弾の解除コマンドを入力することになる。しかし、全く無意味なものもあるので、必要な言葉だけを拾って記憶していかないとダメ。なかには、パネルが横になってることも…。解除コマンドは3回までミスしても大丈夫だが、後半になればなるほどコマンドが複雑になるので安心はできないぞ。



⬆駅員を頼りに爆弾解除コマンドを入力。3回ミスした時点でジ・エンド

動体視力と記憶力がすべてを握る!!



⬆流れていくパネルを、1枚ずつ確実に確認して記憶していく。こうして、パネルに書かれた文字をつなぎ合わせて解除コマンドを確認。ちなみにこの写真は「○ボタンを2回おせ」だ

今ここに新たな2Pプレイが誕生

ゲームをプレイしている人に、2P側のコントローラーで拍手やブーイングを送ることができ、見ている人もゲームに参加できる。直接ゲームをプレイする訳ではないが、一緒にゲームを楽しむことができるはず。口で言う方が早いという突っ込みはナシ!!



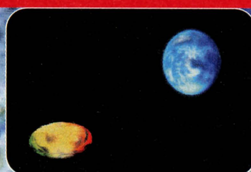
⬆素晴らしいプレイをしたなら拍手喝采。ダメならブーイングと見る側も参加可能

棚祭家の戦いはまだまだ続く!!

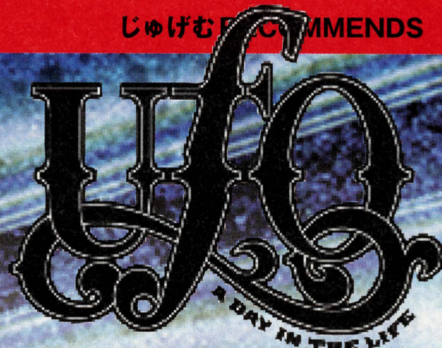
今回は種男のストーリーだけを紹介したが、ゲームは「悦子の章」「ツヨシの章」「リリカの章」とまだまだ続く。どのストーリーもたくさんのゲームが用意されており、一筋縄ではいかないものばかりだ。是非とも友達と、いや、家族と一緒に楽しんでほしい。



⬆父・種男の次には、母・悦子の章。ジェット機に乗ったりとド派手な演出が!!



DATA	
UFO～A DAY IN THE LIFE～	
●プレイステーション	●6月24日発売予定
●アスキー	●5800円
●宇宙人捜索バラエティー	

ファニーで毒のあるビジュアルと世界観で、独特の作品を創作するラブデリックの第二弾。今回の舞台はアパートと地味めだが、その中では何が…？

1999年、アパートにUFO墜落。

極秘任務、遭難した宇宙人を救出せよ

チキュー暦1999年。原因不明の失速により、とあるアパートに旅客UFO「ダイマ・オー」が墜落。主人公の任務は、遭難した50名の宇宙人乗客を捜索し救助することである。しかしチキューでは、宇宙人は諸々の理由により肉眼で確認することができない。そこで、宇宙人の姿を捉える特殊カメラ「コスモスキャナー」を使いアパートに乗りこむことに。「救出する乗客は50人より多くても少なくてもいけない」というボスの言葉が気になるが、こうして極秘任務は今、始まった。

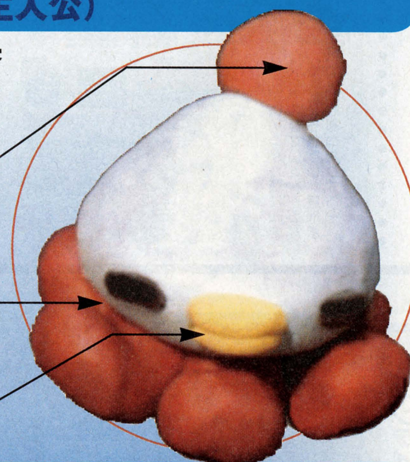
★PLAYER（主人公）

UFO墜落事故の調査隊。UFOの乗客を救出するため、アパートに乗りこむ。

★コスモスキャナー
頭のコレは特殊カメラ。電磁波とフロンガスの影響のため、肉眼では確認できない宇宙人もバッチリ撮影

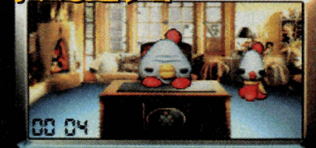
★つぶらな瞳
人を油断させるカワイイ瞳(!?)だが、周囲のどんな変化も見逃さない。時折カッと見開かれることがある

★ふくよかな唇
わりと無口。全体的にシンプルな顔立ちだが表情やリアクションは豊富



★宇宙船の上司たち

ボス&ヒショ



⬆主に通信でやりとりする。時にはボスみずから呼び出しがあることも。後ろに控えているのは美人秘書か？

マザー



⬆宇宙人データベース。撮影した写真の現像、および乗客の認証を行う。謎の擬音語でしゃべるが、心地よいカンジ

★宇宙船・内部構造



メインモニター：捜索に行くためには、まず場所と時間を設定してから

ツウシンモニター：ボス&ヒショと連絡がとれる。コンフィグもここで

マザールーム：マザーのいる部屋。写真の現像、乗客の認証ができる

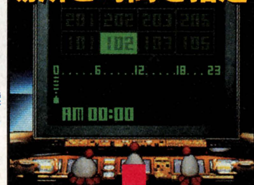
ジョウキャクリスト：救出済および写真を撮ったことのある乗客リスト。ばっちシーンのヒントが分かる

メモリーカードアクセス：セーブをする時はココへ行こう。記録は3ヶ所可能

任務遂行への道のり

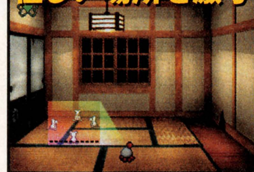
主人公は宇宙船をベースキャンプに、一定時間の間アパートを捜索できる。最初の捜索は201号室0:00時から。

場所と時間を指定



➡宇宙船のメインモニターから、捜索したい部屋と時間を設定。行ったことのない場所は点線で表示される

怪しい場所を激写



⬆宇宙人を捜す。画面左上のコスモセンサーとさまざまな現象から気配を察知し、ココと直感した場所を撮れ！

失敗



成功



⬅写真は、現像した時に宇宙人がハッキリ写らないとダメ。カンと運がいい写真を撮る秘訣だ

●ばっちシーンとは？

部屋にいる宇宙人を、UFOの乗客と断定するための「瞬間的特徴」。その瞬間は必ず何らかの現象として目に見える。部屋に何か異変が起きた時は、宇宙人がこのアクションを起こしている可能性が高い。



⬆マザールームで写真を現像し、報告。宇宙人の「ばっちシーン」が写っていれば、ターゲットを救助できる



⬆乗客を一人救助するごとに捜索できる部屋・時間の幅が広がってゆく



➡写真に写った宇宙人が乗客と認証されれば、レスキュー開始。見事宇宙人を救助！

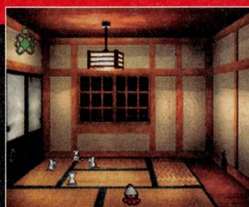
だが、人々はごく普通に暮らしていた。

●意外とノンキな遭難者たち

遭難した宇宙人乗客は50名。目に見えないとはいえ、全員がジッと助けを待っていてくれれば、捜索も大した苦労ではないだろう。しかし困ったことに、ほとんどの遭難者はアパートで気ままに過ごしている。それゆえ特定の瞬間にしか現れなかったり、部屋を転々と移動している宇宙人もいる。逆に発見することは容易でも、ばっちシーンはなかなか見せてくれなかったりもする。このやっかいな宇宙人を発見するには、探知機「コスモレーダー」と周囲の変化を頼りに、自分のカンを研ぎ澄まし挑む必要がある。

探索における3つの注意事項

●コスモレーダーとは？ 宇宙人探知装置。このサインが出ていたらくまなく捜索を。



⬆画面内に一人でも宇宙人がいると、画面左上に即座に「コスモシンボル」が現れる

●捜索は一時間ごと 一回の捜索時間は、地球時間で1時間（宇宙時間で2分）。



⬆40秒ごとに画面右上にカウントダウンが表示。アクションが起こる時間の目安になる

●撮影は10枚まで コスモスキャナーは10枚撮り。捜索の残り時間に関係なく、撮りきると宇宙船に強制送還される。一度現像しよう。



⬅廊下を歩いていると、突然コスモシンボルが現れた。そこで試しにあちこち撮影してみると…



⬇このように偶然見つかることも。だがこの写真では救助できない、ばっちシーンを見つけなければ…



⬆そこで「キュウジョリスト」を確認する。このヒントの意味するものは？　そういえばあの時…



⬇ばっちシーンと思われる現場を発見。待ちかまえて撮れ!

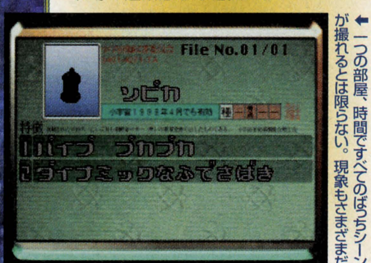
➡撮影成功! 宇宙人もいる



ばっちシーンが複数ある

宇宙人捜しで発想力が試される!?

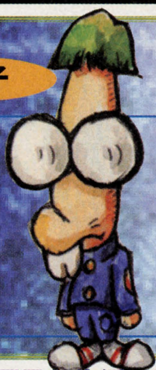
序盤の宇宙人捜索は比較的簡単だ。異変が起きた場所を撮ると、偶然写っていることも多い。だが後半になるほど、宇宙人の特徴を理解しないと「ばっちシーン」発見は困難になる。乗客リストのヒントをもとに、それが起こり得るのはどの部屋のどの位置かを先読みする…。この作業はまるで、発想力や想像力が試されるパズルのようでもある。ほどよく頭を使い謎を解く、その達成感が心地良い。



⬅一つの部屋、時間ですべてのばっちシーンが撮れるとは限らない。現象もさまざまだ

●アパートに暮らす人々

アパートは8つの部屋と廊下で構成され、それぞれの部屋に誰かが住んでいる。彼らは、主人公の捜索中も何も知らず生活しているのだ。今回紹介する他にもまだ住人は登場する。いったいどんな人物が住んでいるのだろう？ ちなみに、探索開始時に流れるBGMはお茶の間ドラマ風。







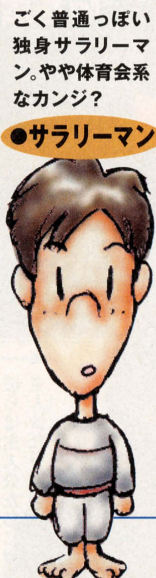
●親子

飲んべえ父ちゃんにグータラ母ちゃん、そして息子は苦労屋



●画家

その風貌は、見事なまでにオンボロアパートがよく似合う



●OL

電話好き、ブランド好きの王道OL。白い猫を飼っている

●サラリーマン

ごく普通っぽい独身サラリーマン。やや体育会系なカンジ？

平凡な生活に見るシニカルなジョーク

お世辞にもオシャレとは言えないアパートに住む、住人の日常。その行動は宇宙人が悪さをする時以外ごく平凡だ。だがうまく特徴をついてデフォルメされ、妙な説得力がある。「あるある!」的な笑いと共感が涌かずにはいられない。また時間と部屋をザッピングすれば、外出中の姿を垣間見ることも…。住人の生活をのぞき見る…そんなやや背徳的な楽しみも、『UFO』のエッセンスの一つだろう。



➡住人はテレビをつけたまま居眠り。ひたすら静寂の時間。宇宙人は現れるのか？



⬆宇宙人のバナナ7がいたので、部屋に着く前に廊下でスベり、寝てしまっていたおとーちゃんだが…



➡バナナ7救出後は、おとーちゃんも無事部屋にたどり着く。このように救出前と後で住民の行動も変わる



⬅廊下を探索中、どこか出かける住人を発見。どこへ行くかは、後に明らかになる

発売直前!! 最新情報 ペルソナ2 罪 INNOCENT SIN.

ついに発売が目前に迫ってきた「ペルソナ2 罪」。
今月は、これまで謎だった噂システムを中心に、
「ペルソナ2 罪」の核心に迫っていこう。

DATA
ペルソナ2 罪
●プレイステーション
●アトラス
●ロールプレイングゲーム
●6月発売予定
●6800円

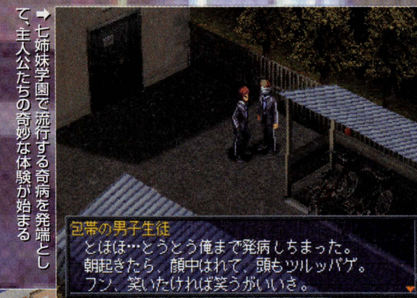
構成・文／山中 剛

広めた噂が現実になる 街の噂に耳を傾けろ!!

「ペルソナ2 罪」の新システムのなかで、最もストーリーに影響していくのが、噂システムと呼ばれるものだ。このシステムは、主人公が流した噂が事実になる、というもの。噂は街の人から聞いたり、噂屋と呼ばれる人たちから話を聞いたりすることで仕入れることができる。仕入れた噂を、ゲームに登場する怪しい事務所、葛葉(くずのは)探偵事務所に依頼することで街中に広めることができるのだ。噂のなかには、とても現実にはありそうにないものもある。しかし、なぜか広めた噂は現実になってしまう。なぜ噂が現実になってしまうのだろうか…。それは「ペルソナ2 罪」のストーリーの中で明らかになっていくことだろう。



⬆学校にある校長のブロンズ像が突然歩き出す。しかし、なぜブロンズ像が勝手に動き出したのだろうか…。謎は深まるばかりだ



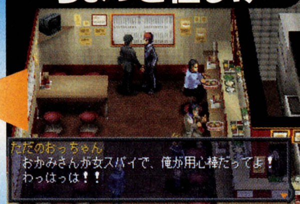
➡七姉妹学園で流行する奇病を発端として、主人公たちの奇妙な体験が始まる



⬅前作で好評のドラッグストア・サトミタダシは今回も登場。今度もおなじみのテーマソングだ！

噂が現実になるまで

ちょっと怪しげ



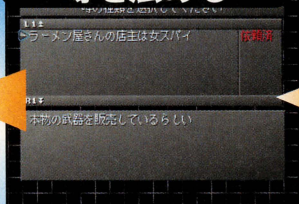
⬆ここは一見ただのラーメン屋。店の隅にいる男は実は店の用心棒だ、という話を聞くことができる。しかし、ラーメン屋に用心棒なんて・・・

情報収集



⬆噂を広めるには、街の人や噂屋から話を聞くことから始まる。街の人の話を聞くと、ラーメン屋が、裏で武器を扱っているという噂が…

噂を広める



⬆噂を仕入れたら、さっそく葛葉探偵事務所へ。ここでラーメン屋が武器を扱っている、という噂を広めてもらうように依頼してみると‥

噂が真実に!



⬆さっきまでただのラーメン屋だったのに、おかみに話かけると、武器を売ってくれるように。店の隅の男も本当に用心棒だったらしい

噂を広めるプロフェッショナル

葛葉探偵事務所は街に噂を広めてくれる重要な施設。ここに頼めば一瞬のうちに街中に噂が広まるのだ。

轟所長
葛葉探偵事務所の所長を務める。公称53歳だが、実際は不明。昔は三流の探偵だったが、現在は有能な探偵で通っている

たまきちゃん
現在、珠間瑠市にある女子大に通う、20歳のアルバイト。明るい性格と快活さは、むさ苦しい事務所にあって、一服の清涼剤だ。

ただしくん
葛葉探偵事務所に在籍する、たったひとりの正社員。実は薬局の成り上がり全国チェーン、サトミタダシの御曹司。

噂を集めるプロフェッショナル

彼らは主人公たちに噂を提供してくれる。そのかわり、主人公たちの知っている噂を聞きたがるのだ。

トロ
がってん寿司の常連で、訪問販売の営業マン。前作では悪魔に取り憑かれるという体験をしたが、現在はお気楽な日々を送る毎日。

トクさん
本丸公園を根城にしているホームレス。街の噂には非常に敏感で、いつもどこからか最新の噂を仕入れてくる。

物語を紡ぐパーティーキャラ



➡プレイ中にしばらくコントローラを放っておくと、達哉がライターをいじり始める。達哉はたばこを吸わないのに、なぜライターを持っているのだろうか？

周防　達哉

今回の物語の主人公。18歳。中学時代に十数人の不良を病院送りにした逸話を持つ。手先が起用で、趣味はバイクいじり。現在乗っているバイクも、壊れた中古を自分で修理したもの。

天野　舞耶

高校生向け雑誌「クーレスト」の記者で、達哉たちの通う七姉妹学園（通称・セブンス）にまつわる噂を追いかけるうち、彼らと出会うことに。明るい性格で、誰からも好かれている。23歳。

三科　栄吉

自らをミッシェルと名乗る長身痩躯のナルシスト。春日山高校に通う2年生で、バンドのボーカルと春日山高校の番長を務める。父親はガンコな寿司職人。

黛　ゆきの

前作『女神異聞録ペルソナ』で主人公と行動を共にした女性。現在はカメラマンを目指して写真の専門学校に通う。舞耶とコンビを組んでいて達哉たちと出会う。

リサ・シルバーマン

日本に帰化した両親の元に生まれたアメリカ人。きれいなブロンドと青い瞳が印象的な美少女。父親はハリウッドスターのスティーブン・セ○ールに激似？

悪魔の間で流れる噂を手に入れろ!!

ゲーム中には、人間の間で流れる噂のほかに、悪魔たちの間で流れる噂がある。この噂は、悪魔とのコンタクトにおいて、ある条件で交渉を成功させることで聞くことができる。コンタクトで、ある条件を満たすと戦闘終了後に悪魔が契約を結ぶかどうかを聞いてくる。ここで契約を交わせば、契約を交わした悪魔と遭遇したときに再度コンタクトを成立させると、悪魔たちがさまざまな協力をしてくれるのだ。協力の内容はアイテムやお金をもらうというものもあるが、重要なのは悪魔の間で交わされている噂を教えてもらえること。なかにはかなり貴重な噂もあるはずなので、いろんな悪魔と契約を結んでみよう。

コンタクト

➡悪魔と会ったらまずコンタクト。悪魔が喜ぶような選択肢を選ぼう

契約成立

⬅悪魔が気に入ってくれれば、コンタクト終了後、契約するかどうかを聞いてくる

悪魔と協力

➡契約が成立した悪魔と次に出会うたときに、悪魔がいろんな協力をしてくれるのだ

これは便利！ セーブがいつでも可能に

ペルソナ2では、前作の『女神異聞録ペルソナ』とは違い、セーブポイントというものがないのだ。セーブするにはコマンド画面からセーブを選択するだけ。フィールドだろうが、ダンジョン内だろうが、どこでもセーブできてしまうので、こまめにセーブするクセをつけておこう。

⬆いつでもセーブできるので、ゲームオーバーを気にせずプレイできる

南部で起こった下級民による「王子襲撃事件」
それは、ゼテギネア大陸を呑み込む騒乱の序章であった…
オウガバトルサーガ第6章、いよいよ幕を開ける!!





Ogre Battle 3
オウガバトル
Person of Lordly Caliber

なぜ、人は争い、傷つけ合うのか？ そんな哲学的なテーマと重厚なシナリオで人気のシミュレーションRPGシリーズ第３弾。今回は皆が気になる序盤のストーリーを中心に紹介していこう。発売日が決定したので、これを読んで期待して待て!

構成・文／島田泰成（山猫有限会社）

DATA	オウガバトル３	Person of Lordly Caliber
	●NINTENDO64	●99年7月発売
	●任天堂	●価格未定
	●シミュレーションRPG	●バッテリーバックアップカートリッジ

リアルかつ誰でも楽しめるSLG

シリーズ最新作の『オウガバトル３』のゲームシステムは、第1作目『伝説のオウガバトル』をベースにして、より洗練されたものに仕上がっている。

本作が多くのSLGと異なる大きなポイントは「相手の番・自分の番」を示す、いわゆるターンがないことである。自軍も敵軍も常に同時に行動するリアルタイム制なのだ。現実感を重視しているため取っつきにくい印象を受けるかもしれないが、基本的にはユニットの移動先を指示するだけのシンプル操作で楽しめる。むしろ、当たり前の常識が通用しない多くのSLGよりも、日常的な感覚がシステムにあてはめられているこの『オウガバトル３』は、直感がそのまま戦略に響きやすいため、ゲーム慣れしていないユーザーにも受け入れられやすいだろう。

精霊を呼び出せ! 新フィーチャー「エルムペドラ」



本作で採用された新システムのうち、今回は強力な召喚魔法アイテム「エルムペドラ」を紹介しよう。戦闘が長引いたり、大ダメージを受けたときに溜まる介入ゲージがMAXまでいくと使用可能になる。だが一度使用すると数日間チャージが必要になる。使いどころをまちがえなければ、プレイヤーの切り札となるに違いない。





「最後に問う。
…汝、何の加護を望む？

天吹く風　猛る火炎
堅き大地　静める水

➡ゲーム冒頭のキャラメイキングで、どのエルムペドラをもらえるか決定する



⬆フィールド画面では、エルムペドラのチャージ状況をゲージで確認できる



➡風のペドラを使用した画面。風の精霊サンダーバードが戦場を駆け抜ける!!

「オウガバトルサーガ第6章」って何のこと？

本作はシリーズ3作目なのに、タイトルシークエンスではなぜか「オウガバトルサーガ第6章」と出る。3作目なのに第6章⁇こんな奇妙な数になったのは、ゲーム化されるエピソードの歴史的順序が下図のようになっているからだ。イメージとしては『スター・ウォーズ』シリーズに近い。『オウガバトル』シリーズはこのように壮大なサーガであるため、作品を重ねるごとに明らかになる世界背景に注目するという、マニアックな楽しみ方がある。例えば「1作目の女帝エンドラが神聖ゼテギネア帝国を建国したのは、2作目と本作に登場するローディス教国の強大な勢力を恐れたためだった…」というように、シリーズを通して初めてわかる事実もあるのだ。

Episode 5

『伝説のオウガバトル』 1作目

北方の軍事大国ハイランドはわずか1年で大陸全土を制圧し、神聖ゼテギネア帝国を建国。かつて彼らに滅ぼされたゼノビア王国騎士団の生き残りは、最後の戦いを挑む。

Episode 6

『オウガバトル３』

近隣諸国に対し絶対信仰と絶対服従を強いるローディス教国。これはその従属国パラティヌス王国の独立戦争の物語である。

Episode 7

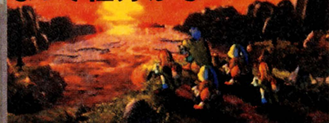
『タクティクスオウガ』 2作目

ヴァレリア島では王の死により民族紛争が勃発。2つの民族がそれぞれの国を建国したことで内乱は沈着化したように見えた。が、それはつかの間の静寂でしかなかった…



—序章—
『顔を伏せ、重く重く歩むひとびと…』

主人公マグナスが、運命の渦に呑み込まれていくキッカケとなる「王子襲撃事件」までのストーリーを紹介しよう。序盤からテンション上がりまくりの展開で、この先が気になって仕方がない!!



第一話 『南部辺境』

中央の士官学校を卒業したマグナスは、エリートでありながら辺境の南部軍を志願する。配属早々、マグナスら士官候補生は、実力を試す演習を兼ねてテオドリクス採掘場の山賊狩りに駆り出された。指揮官に任命され、みごと山賊のリーダーを捕らえたマグナスは、彼らが階級制度に不満を持つ反乱分子であることを知る。この出来事で、不条理な体制に異議をとなえ革命を叫ぶ者たちの存在を、マグナスは身をもって知った。



なぁ…俺と勝負しろよ!

⬆自分が指揮官に選ばれなかったことに腹を立てたディオは、任務に出発しようとするマグナスに決闘を挑んだのだが…

「本当の目的は…、革命だッ!
王家・貴族の全てを滅ぼし、
この国に革命を起こすんだッ!

この国に革命を起こすんだッ!

➡反乱分子は自分達がユミル王子襲撃のための囮(おとり)だったこと、最終目的は「革命」であることを明かす

Mission 1 ミッション1

目的はテオドリクス採掘場周辺を騒がす山賊・魔獣の討伐。目的地に直線に向かおうとすると、深林が行く手を阻むため侵攻速度が極端に低下する。遠回りだが、深林を南に迂回し村を経由しながら進軍するとよい。



ディオメデス・ラング(19歳/男)

マグナスと同時に配属された士官候補生。中級市民の家に生まれるが、南部部族の血が混じっているために「いじめ」を受けた。過去の経験から他人に劣ることを嫌うが、基本的には明るい性格。

第二話 『火種』

ユミル第二王子が反乱分子に襲撃されたことを知ったマグナス達。老軍師ヒューゴーの助言により自分達の力だけで王子を救出することを決意したマグナスは、苦戦の末、囚われのユミル王子とその護衛の騎士レイドとジールの救出に成功する。しかし、助け出した2人の騎士は狂った体制を具現化したような、傲慢な男達であった。反乱分子の言葉に怒りを抑えきれない騎士レイドは、ユミル王子が止めるのも聞かずに反乱の首謀者の命を奪おうとする。しかし、その凶刃は謎の戦士達によって弾き返された。果たして彼らの正体は…?

覚悟はできているんだろうな

➡捕らえた反乱分子の首謀者をユミル王子の前に引きだすマグナス。「ローディスの犬」と罵られたレイドは、剣を引き抜き首謀者に歩み寄る…



謎の戦士
「サラディンッ!

この国の騎士はみな人を喰らう鬼なのか?

⬆制止に入ったマグナスを殴り倒し、レイドは首謀者にトドメを刺そうと剣を降り下ろす。その時、謎の4人組が現れ恐ろしいほどの手際で首謀者を助け出し去っていった

デスティン・ファローダ(27歳/男)

第1作目『伝説のオウガバトル』の主人公。ゼノビアの反乱軍を指揮し、神聖ゼテギネア帝国を倒した青年である。ローディス教国の実態を知るために、仲間とともにパラティヌスを訪れたところだ。

お前が救出するんじゃ…

➡マグナスとユミル王子は過去に何か関係があったようだ。その過去を知ってか、ヒューゴーは意味あり気な言葉で王子救出を決意させる





反乱分子どもを皆殺しだ!!

⬅囚われの王子達はようやく救出された。下級民にプライドをいたく傷つけられた騎士レイドは、マグナスの部隊に対し、反乱分子を皆殺しにするよう命令を下す

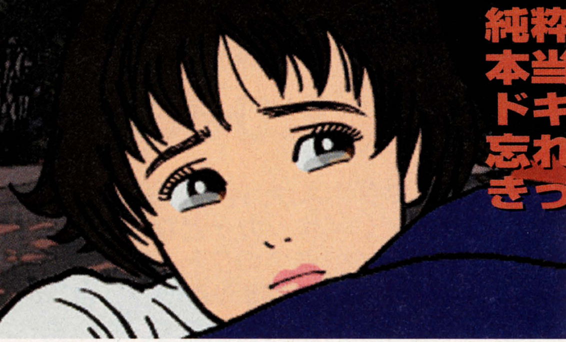


➡見せしめのために行われた反乱分子の公開処刑は、逆に下級民の怒りをあおり、火に油をそそぐ結果となってしまった

Mission 2 ミッション2

今回の目的は捕らわれたユミル王子の救出、及び反乱分子の首謀者の捕獲である。王子はどこに監禁されているのかまったくわからないので、拠点をひとつずつしらみつぶしに解放、占領していく他ないだろう。





純粋な恋……
本当の愛……
ドキドキする感じを忘れていた大人もきっと思い出せる



恋愛講座 REALAGE

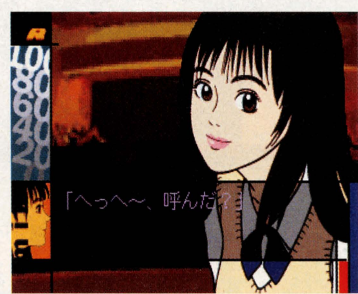
恋愛講座 リアルエイジ
DATA
●プレイステーション
●イマジニア
●恋愛診断シミュレーション
●6月24日
●5800円（通常版）
7800円（限定版）

構成・文／長谷川 泰（レッカ社）

現代ギャルの心理をリアルに再現

いままでの恋愛シミュレーションとはちょっと毛色が違う。全体的に軽い雰囲気なのに、コミュニケーションによる女の子の態度がとてもリアルに感じられる不思議なソフトだ。理由の1つは、すべてのキャラクターデザインを手掛けた江口寿史氏のイラストにある。彼の独特なタッチの描画が、現代の恋愛という設定に見事にはまっているのだ。

またキャラクターの性格を構成している設定は、若い女性からのアンケートや、行動科学の研究成果からの膨大なデータベースから紡ぎ出されている。さらにゲームシステムは人材育成プログラムを応用したものだというのも、実際にプレイしてみれば妙に納得させられてしまう。そんな多くのデータに裏付けされた人物像とゲームシステムなのだから、リアリティが感じられないわけがない。大げさではなくまさに本格恋愛シミュレーターと言える逸品だ。



⬆プロフィール入力と心理テストの結果によってオープニングに現れる女の子が変化する

女の子４人の傾向を徹底分析

狙った女の子をものにするには、その娘の性格を知ることがとても大切だ。ここに登場する女の子の性格は、実際の女の子からサンプリングした膨大なデータをもとにつくられている。感情表現と思考表現、それが抑制傾向か開放傾向かで４系統に分けられているのだ。

感情 / 開放 / 抑制 / 開放 / 思考

美希
タイプ：協調派

信頼や誠実を大事にするだけあって人間関係を大切にする傾向にある。彼女の周りにも気を使うといいかも。

麻美
タイプ：感覚派

明るく活発な女の子でフィーリングを大事にする。感情的になることも多いので広い心で接してあげるべき。

尚子
タイプ：分析派

情報や資料をもとにして、常にじっくりと考えて行動する。焦らずにじっくりと距離を縮める覚悟が必要。

江梨花
タイプ：合理派

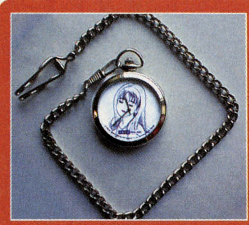
目的を持って行動し、何よりも効率を重視している。考えを秘めてしまうので分かりにくい性格に見られがち。

好きなあの娘とハッピーエンドを迎えたい

狙いを1人に絞って相手を理解するように努めれば、きっとハッピーな未来が見られるはず。そしてハッピーエンドの場合は女の子の精神分析と、それに対してプレイヤーがどれだけ彼女を攻略できたか評価が下される。

➡目指すは完璧な達成率？ それとも最低クリアか

⬆全員中途半端全員な関係のまま 12ヵ月過ぎたら、みんなサヨウナラさ…



豪華グッズ3点付きの限定版も同時発売

7800円でリリースされる限定版には、江口寿史ファン感涙のグッズが付いてくる。キャラクター紹介に加え、行動心理学まで解説してくれるフルカラー24Pの設定資料集に、オリジナル懐中時計（左写真）、そして江口寿史デジタル原画集の豪華仕様だ。

モテる男になるには何が必要か？

1 普段の生活から気をつける

基本的には目当ての女の子の趣味とクロスするような選択をすれば、週末のデートはまず問題なく誘える。でもときにはピンポイントで選ばないと、話がまったく進まないこともある。デートを断られたときには選ぶべき生活のヒントが出るが、1週間は無駄になってしまう。

2 電話はまめにかけること

現実でもそうだが、あまり連絡をしないと女の子に嫌われてしまい、向こうから「サヨナラ～」なんて告げられてしまう。当然ながら仲が親密であればあるほど、電話のブランクがあくのは好ましくない。電話だけでなく、確実にデートできるように行動したほうが賢明だ。

3 相手に応じた態度で接する

相手の好みや興味ある話題をなるべく早く把握して、コミュニケーションに生かすのもポイントだ。そういった細やかな気遣いが積もり積もって愛情に発展するのだから。またよく分からない内容のことは、正直に聞いた方がいい。見栄を張って間違えたら恥ずかしいぞ。

➡女の子に、その週に何をしていたかチェックされる

➡気の多さは不幸を招く。もちろん基本は1人狙い

➡音楽や食べ物の好みは、絶対に押さえておきたい

熱血青春日記が、よりアツく より奥深くなって帰ってきた！



DATA
私立ジャスティス学園　熱血青春日記2
●プレイステーション
●カプコン
●対戦格闘＋育成シミュレーション
●6月24日発売予定
●5800円

格闘モードのみならず、育成モード・熱血青春日記が大好評の『ジャスティス学園』に、早くも第2弾が登場！　大きくグレードアップしてリニューアルされた育成シミュレーションは要チェックだ。

構成・文／井上淳一（レッカ社）

友情と熱血がまるごと詰まった育成モードにハマれ!!

育成モードで鍛えたキャラクターを格闘モードで闘わせる、一粒で二度楽しいプレイステーション版『ジャスティス学園』。今作では特に、新イベントや新キャラクターの追加でますます密度の濃くなった育成モードに注目だ。格闘ゲームの育成というと作業的なイメージだが、本作はまったく違う。ストーリー性を重視しているため、プレイ感はアドベンチャーに近い。さらに、豊富なイベントにより破天荒なキャラクター性がさらに強調されているうえ、ミニゲームなどの飽きさせない要素が満載。おかげで、マンネリ化しない育成が行えるのだ。



➡はじけた新キャラクターも登場し、ますます学園生活がにぎやかに

格闘モードの完成度も高い！

育成モードの強化のみならず、格闘モードにおいてもしっかり改良されているあたりがニクい！　キャラクターの性能や連続技を調整しており、前作とはひと味違った対戦の駆け引きを提供してくれるのだ。





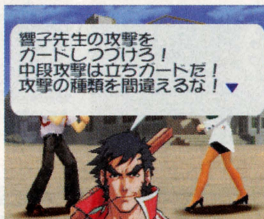
⬅バッキバキに入る連続技やツープラトン攻撃など、爽快感は満点！

1年間の学園生活を通じてオリジナルキャラクターを鍛えていこう

オリジナルキャラクターを作成し、1年間の学園生活でパラメーターをアップさせたり技を習得させていくことが、このモードの目的。とは言え、スケジュールを組んで鍛えるといった小難しい内容ではないため、非常にとっつきやすい。ストーリーが進行するにつれて発生する試験やイベントをこなすことで、キャラクターが勝手に育っていくといった感じだ。

熱血ライフ●1 定期試験

学生であるからには、中間試験と期末試験は必須。中間テストは筆記、期末テストは実技テストが行われ、キャラクターがどの技を習得できるかは、試験の結果次第になっている。



⬆軸移動やダッシュなど、実戦的なテクニックを磨けるチャンス

熱血ライフ●2 ミニゲーム

学園祭や体育祭でプレイできるミニゲームで好成績を出せば、パラメーターが上がる。ミニゲームは新しいものも含めて5種類用意されており、どれもアクション要素が高くて夢中になれるシロモノだ。



⬇最近流行のリズムアクション。キャラクターたちが踊る！



⬆タイミングよくボタンを押して100mのタイムを競う

熱血ライフ●3 同級生たちとのふれあい

育成モード最大の楽しみといえば、キャラクターたちと親密になれること。恋にスポーツに大忙しの青春イベントが目白押しで、キャラクターたちの意外な素顔をたっぷり拝めるのだ。しかも、会話選択によって相性やパラメーターが変化することもあるので、刺激的な学園生活を送れることは間違いなし！

学園内でも外でも刺激的なイベントがいっぱい!!



ピュアライダー あきら



➡学園祭でティファニーがこんなセリフを。アットホームな雰囲気がいいよね



⬅一見、怖いものなしの狂気野郎エッジでも、じつはオバケが苦手!?　なんか笑える



斬り込み隊長 エッジ

『ポケジャス』でお気に入りのキャラといつでもどこでも会話しちゃおう！

ポケットステーションで遊べる『ポケジャス』では、キャラクターとメールが楽しめる。キャラとの親密度によっては、本編でいいことが……。



スーパーロボット大戦コンプリートボックス

歴代の勇者が勢揃い!







色あせぬ名作、『スーパーロボット大戦』シリーズ3作が強力復活!! 特に途中からのファンは、絶対にプレイする価値アリ!

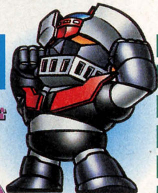
DATA	スーパーロボット大戦コンプリートボックス
	●プレイステーション
	●バンプレスト
	●シミュレーションRPG
	●6月10日
	●6800円

構成・文/長谷川 泰(レッカ社)

名作シリーズ新システムで復活!

『スーパーロボット大戦』シリーズの中でも人気の高かった『第2次』、『第3次』、そして『EX』の3作品をリメイクして1本にした、とてもオトクな作品が登場する。リメイクでしかも複数パックの作品と言うと、質より量的なものになりがちだが、この『コンプリートボックス』は質にもこだわっているので心配御無用。背景のグラフィックは美しく描きこまれ、キャラクターの表情パターンや戦闘のカットイングラフィックも多数追加されているのだ。戦闘ではもちろんフルボイスでしゃべるし、イベントでも声優によるセリフがたくさん追加された。さらには、ベースに『F』のシステムが敷かれており、オリジナル作品とは違ったプレイ感が味わえるのだ。またオリジナルには登場しなかったユニットが登場するのも見逃せないところ。新規ユーザーはもちろんのこと、ヘビーなファンにも大満足の作品と断言できる。

オリジナルと比較してコンプリートの魅力を追求



第2次

ゲームバランスが大幅変化

パイロットとロボットが1組で1ユニットだった『第2次』は、シリーズでも最高峰の難易度だった作品だ。それもロボットの強化ができるようになって少し軟化された感がある。とは言うものの、狙いを絞った計画的な強化をしなければ、後半はオリジナル以上に難しくなる恐れもある。

↑5段階の強化が可能となった。弱点よりも長所を伸ばす方が使いやすい

第3次

細やかな演出

プレイを盛り上げるためにグラフィック、演出面に配慮している。新たに追加されたロボットやキャラクターはもちろん、戦闘シーンの画面の切り替わりなど、細かいところにも気を使っているのが嬉しい。

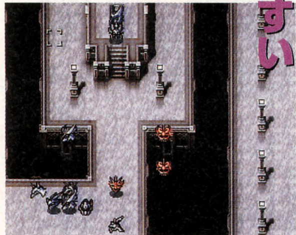


↑↓マップ兵器はド派手なカットインがあり

EX

弱いキャラも育てやすい

『F』でも採用されていたシステムだが、修理と補給でも経験値が入るようになった。これによってサポートユニットに搭乗するパイロットが育てやすくなるのは間違いない。ダイアナンAやメタスなどは、乗り換えで複数のパイロットに利用できるので、戦力の底上げには欠かせないシステムとなる。

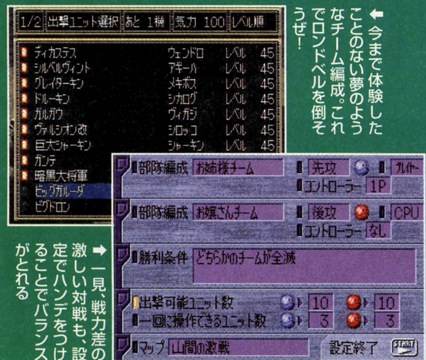


↑魔装機のノルスはパイロットが固定されているのがツライ

もはやオマケとは呼べないスペシャルディスクを遊びつくそう!

シリーズ初の対戦が実現

いままで、できそうでできなかった"スーパーロボット対戦"がやっとできるようになった。自分の育てたデータを使えるのはもちろんのこと、敵ユニットも含めたオリジナル軍隊を編成して対戦することだって可能。友達と"スーパーvsリアル"なんてのもあり。

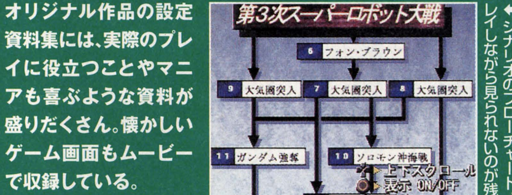


←今まで体験したことのない夢のようなチーム編成。これでロンドベルを倒そうぜ!

→一見、戦力差の激しい対戦も、設定でハンデをつけることでバランスがとれる

オリジナル作品資料

オリジナル作品の設定資料集には、実際のプレイに役立つことやマニアも喜ぶような資料が盛りだくさん。懐かしいゲーム画面もムービーで収録している。



←シナリオのフローチャート。プレイしながら見られないのが残念

好きなセリフを編集できる

→サフィーネの危険な発言は子供に聞かせないように

ゲームに出てくる全キャラクターのセリフを好きなように編集できるから驚き。好みの声優のセリフをつなげて聞けば、思わぬドラマが生まれるかも。

従来のオマケモードもスケールアップ

今まで通りのロボット&キャラクター図鑑や、より流麗になったデモムービーが見られる。また新要素としてロボットの3D資料が追加されている。



←ゲッターが変形するモーフィング効果はファンも大満足の完成度

←3Dで描かれたロボット。フレームだけにして見ることも可能だ

↑カラオケモードではマップ兵器の効果を戦闘シーンで再現!

マリオゴルフ64™



構成・文／山下ひかり（レッカ社）

マリオのゴルフが8年ぶりに64でカムバック!! 前作よりさらにパワーアップして、奥の深ーいゲームとなっている。もちろんプレイの楽しさも強力アップだ!!

DATA	
マリオゴルフ64	
●NINTENDO64	●6月11日発売
●任天堂	●6800円
●ゴルフ	●振動パック、64GBパック対応

ゴルフっていうと、なんか黙々とプレイするオヤジくさーいスポーツで、しかもルールがメンドクサそーな先入観がありがち。しかしこの『マリオゴルフ』は、そんな面倒な部分がまるでなく、誰でもお手軽に楽しくゴルフがプレイできるのだ。

コースは砂漠のど真ん中や谷の中など全6種類で、マリオだからこそ楽しめる特徴あふれるコースがいっぱい。もちろん初心者から上級者まで楽しめるような、難易の幅が広いものとなっている。また、ショットはアクションバーをタイミングよく押すタイプだが、それよりも大切なのが頭でしっかり考えること。風向きや地面の傾斜などを考慮して、頭の中でシミュレートしていく頭脳派のゲームだ。

マリオシリーズの仲間たちがゴルフで勝負!

本作では、おなじみのピーチ姫やワリオなどの他、新キャラクターも続々と登場する。各キャラクターのクセを利用すれば、名プレイヤーも夢じゃない?

ルイージ

ヨッシー



⬇体より長いクラブを器用に使って、ベビィマリオも大活躍

⬆ダンディなおじさまプレイヤーのサニーは、腕前もイケてるぞ

簡単で本格的 親切で楽しい ゴルフ三昧

着弾点表示でつかみはオッケー!



➡このネットのようなものが着弾点の予定範囲。傾斜角度も色別に表示してくれる優れモノ

クラブ飛距離の着弾点を表示してくれるので、ショットの力加減がつかみやすい。初心者にも分かりやすく、ゲームにもすんなりなじめる。

ショットの調整は本格的に



➡バンカーやディーブラフなどでは、マックスに打ってもパワーが伝わりにくい

ショットは、打つ方向だけでなく風や地面の状態などによって、ボールの飛び方も違ってくる。さまざまな影響を考えた頭脳プレイが必要だ。

ボイスからグラフィックまで演出満載のプレイ



⬅オォ! ビューティフル! なんて声援が聞こえてきそうなレインボーショット

➡マリオといえばファイアーボール! ベビィマリオだとちょっと小さな火の玉に

キャラクターによってはナイスショット時にボールに虹がかかったり、マリオならファイアーボールになったりと演出も多彩。相手のプレイに向かって、ヤジや声援を送ることも可能だ。また、コースを彩るマリオキャラクターにも注目しよう。

1人でも多人数でもOK 遊び方はいろいろ

通常のゴルフから、特殊ルールのものまでモードはとにかく多彩。1人で腕前を磨くもよし、友人やお父さんとテクニックを競うのも楽しいぞ。ここではその一部を紹介しよう。



⬆おなじみのパターゴルフ。壁を利用して反射角度をうまくつければ、ホールインワンも思いのまま!?

トーナメント スコアカード

じゅんい	なまえ	スコア	ホール
1	ヘイホー	−7	5
2	メイプル	−6	6
3	ルイージ	−5	8
4	のりス	−4	11
5T	ドッシー	−2	9
5T	ノコノコ	−2	7
7T	サニー	−1	7
7T	ハナちゃん	−1	6
9T	キョーコ	±0	11
[illegible]	ボムへい	±0	8

➡トーナメントでいざ、勝負! 好成績をあげてコースゲットポイントをためると、新しいコースが使用できるようになる



⬆コース上に設置されたリングの中に、ボールを通過させてプレイしていく。コントロールの正確さが要求される



スピードゴルフ

⬆18ホールすべてをなるべく早くまわり、タイムとスコアを競う。どちらかといえば腕に自身のある、上級者向き



⬅表示されたキャラクターと対戦。勝てばその対戦キャラクターが、使用可能になる。隠しキャラも……?





DATA
バイオレンスキラー　~テュロックニュージェネレーション~
- サバイバルシューティングアクション
- アクレイムジャパン(powered by gemzi)
- NINTENDO64
- 6月発売予定
- 価格未定

時空を渡って凶悪な敵を討つ! 新生テュロックの戦いが始まる





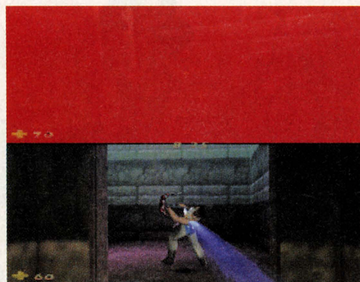
NINTENDO64史上、もっともハードな3Dアクションが復活。より知的になった敵、仕掛けが増えたマップなど、グレードアップした魅力の数々を紹介するぞ!

構成・文／小林康之(レッカ社)

先代テュロックと破壊神の戦いの衝撃で、凶悪な怪物が目覚めてしまった……。という設定の今作は、幻想的な3Dアクションである前作を踏襲しつつ、マップや武器、敵の行動パターンなどを一新している。だからと言って単に新しくしたわけでなく、前作のファンに「テュロックってこうだよな」と思わせつつ、「でも手応えが違うぞ」と言わせる。そんな高密度でやり応えのある力作に仕上がっている。だが、ハッキリ言って今作はかなり難しい。その分、狩人のように息を殺して敵を狙撃したり、高所から強大な破壊力の武器でせん滅したりと、頭を使った臨場感の高い戦いが楽しめるのだ。

ハイレゾパックでグラフィックが飛躍的に向上!

中間色が強く、ピンぼけしたようなイメージのN64用3Dゲーム。それが本作から4メガのハイレゾパックに対応し、シャープでメリハリの効いた画面でプレイが可能になった。ちなみにハイレゾパックは、N64本体上部手前のスロットに装着する。



⬅拡張メモリがなくてもプレイ可能だが、ややボケた雰囲気の画面になる

⬆対戦プレイは最大で4人までOK。迷路を駆け抜けてライバルを倒せ!

全宇宙の平和のため6つの世界で戦え!



World 1: アディアの港

ダイナソイド兵により壊滅した港町から4人の子供を救出し、3つの救難信号に火を灯すのが目的。瓦礫や建物の影を利用してヒット&ウェイを心掛けろ。



World 2: 魂の河

対ゾンビ対策に2ヵ所の魂の門を破壊し、3人のデスシスターズを抹殺する。マップが入り組むため、重要アイテムを見落としがちになるので注意。



World 3: 死の沼

ゴリラのようなピュアリン族から5人の囚人を救助し、3つの弾薬庫を破壊する。足場が悪いうえ薄暗いため、崖から転落しないように気をつけること。



World 4: ブラインド族の隠家

3ヵ所のエアダクトを大岩で塞ぎ、ブラインド族の侵出を阻止する。洞窟や地底湖が舞台のため迷いやすく戦闘しづらい。小型の毒蜘蛛にも注意すべし。



World 5: マンティスの巣

地球侵出を企むマンティス族の幼虫3匹を駆除し、マザーコンピューターを破壊すること。迷路状に入り組み広大な部屋が多いため、正面からの戦闘は不利。



World 6: プライマゲンシップ

3ヵ所のロボットプラントを破壊し、発電施設を逆運転させる。敵の耐久力が非常に高く、自動迎撃装置などの罠が多い。慎重に進んで確実に敵を倒せ!

邪悪な怪物・プライマゲンを倒すため 2代目テュロック"ジョシュア・ファイヤーシード"参上



⬆マップ上では回復アイテムや弾薬、パワーアップ版の武器などが手に入る

惑星ロストランドに眠る怪物プライマゲン。全宇宙に破壊をもたらす怪物の復活を阻止するべく、勇敢な若者が2代目テュロックとなって戦地へと旅立つ!



格段にグレードアップした攻撃とアクションを見よ!



⬆特定武器では望遠ゴーグルを使い、狙撃手のように遠くから狙い撃ちが可能となった

⬅ワールド2ではステゴザウルスに乗り、重戦車で突き進むような圧倒的な攻撃ができる



⬆武器は強化版を含め全部で25種類。中には自動追尾ミサイルなどの強力なやつもある

テュロックに牙をむくモンスターたちもパワーアップ!!

⬇もちろん中ボスも登場。巨大な体と圧倒的な攻撃力でテュロックを襲う!





⬆恐竜の獰猛性と人間のズル賢さを持つダイナソイド兵。素早い動きで狙いがつけにくい

⬇知的で残忍な昆虫型生命体のマンティス人。耐久力が高く武器を使ううえ、空中を飛んで攻撃してくる強敵だ





社長と監督の視点でプロ野球を楽しもう!



サターンで好評を博したプロ野球チーム経営シミュレーションが、パワーアップして帰ってきた! 君の経営と育成手腕を発揮して、好きなチームを日本一に導け!!

DATA
プロ野球チームをつくろう!
●ドリームキャスト
●セガ・エンタープライゼス
●7月15日発売予定
●5800円

構成・文／加藤明洋(レッカ社)

監督になってチームを率いることと、自分の球団を持つこと。これがプロ野球ファンの究極の夢だとか。そんな夢を両方同時に叶えてくれるのがこの作品。球団の経営と人材育成、そして試合での采配と社長と監督の仕事を体感することができるのだ。そう、「オレだったら……」という自分流のチーム運営術を充分に楽しめるわけ。

ところで本作は、サターンで発売された『プロ野球チームもつくろう!』の第2弾となっており、基本的なスタイルは変わっていない。しかし、特に育成面のシステムがパワーアップ。2月のキャンプでのメニューが増えた(コンバートや新しい球種の習得など)他、二軍制度も導入。不調の選手をシーズン中に二軍で調整させることも可能になった。実際のプロ野球に近い育成戦略を立てられるため、監督の立場で選手に接する感覚を前作以上に体験することができるだろう。



↑監督兼球団社長となり、年間を通して知恵を絞ろう

球団を私物化しても全然OK！ ごひいきチームを思いどおりに運営しよう!!

経営 資金をやりくりして黒字経営を目指せ!

オーナーとして、球団の利潤を追求するのも重要な仕事。観戦料やグッズ販売などで得る収入と、選手の年俸などで消える支出の管理を任されるため、プレイヤーの経営センスが問われる。なお、資金がマイナスになるとゲームオーバー。理想を追い求めるのは結構だが、財布のヒモをゆるめすぎないように!



↑最初の資金は10億円。まずは選手を獲得することに

采配 的確な指示を出し、勝利をつかみとれ!

試合では、監督のようにピンチやチャンスの場面で采配を振るうことになる。なお今回は前作と異なり、プレイボールからゲームセットまで試合が一連の流れで進む(スピード調節もできる)ため、いつでも試合に割り込むことが可能。これにより、前作以上に監督としての手腕が要求されるだろう。



↑試合以外では、投手起用法などを決めることもできる

育成 選手の適性を見極めて、一流プレイヤーに育てよう

本作の要となる要素で、キャンプとシーズン中の練習によって選手の能力をアップさせていく。基本的には、キャンプで各選手ごとに伸ばしたい長所や矯正したい短所を見極め、それに応じた練習メニューを設定。みっちりと鍛え、試合が中心となるシーズン中にそれをフォローする練習指示を出していくことになる。



↑キャンプでは、1カ月間を通じてのメニューを最初に設定する

↑シーズン中は試合がメインとなるので、細かい指示は出せない

選手だけでなく、球場も実名で登場!



巨人・清原選手

←実在選手がデフォルメされて登場。コミカルに仕上がっている

↑今回は球場も実名。しかも昼と夜ではグラフィックが異なる

『やきゅつく』で育てた選手を使って試合を楽しめる!



↓できれば日本一になったときのデータを使いたい!?

↑アナログキーを使用した奥深い操作感覚が楽しめる

『プロ野球チームをつくろう!』のコミカルな選手を自分で操作することができる、アクション型の野球ゲームが登場する。その名は、『プロ野球チームであそぼう!』。最大のポイントは、『プロ野球チームをつくろう!』で育成した選手データを使用できること。自分が育てたオリジナルのチームと、実在の球団とを対戦させることができるのだ。またペナントモードも用意。詳細は不明だが、長期にわたる戦いならではの要素も盛り込まれるようだ。つまり『プロ野球チームをつくろう!』では監督として、本作では選手としてペナントレースを戦うことができるわけだ。真の野球ファンなら両方揃えよう!



DATA
プロ野球チームであそぼう!
●ドリームキャスト
●セガ・エンタープライゼス
●99年夏発売予定
●5800円

Racing Lagoon

レーシングラグーン

™

HIGH SPEED DRIVING RPG

6.10 FLAT OUT!

5,800yen(without tax)





レーシング ラグーン オリジナル・サウンドトラック

6/19発売 価格/2,718円（税別）SSCX 10032（2 DISCS）
ゲーム音源完全収録。ボーナス・トラックとして、コンポーザー松枝賀子（ex.「フロントミッション2」）監修のリミックス（ゲーム未収録）3曲入り。

デジキューブの最新情報はこちらで「http://www.digicube.co.jp/」
攻略本他も発売予定です。 ※CDは全国レコード店でお求め下さい。

DigiCube

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェアユーザーサポートPHONE 03-5496-7117 スクウェアホームページ http://www.square.co.jp/

このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。






左記4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。

遅い奴には、ドラマは追えない。

極限まで愛車を改造せよ。
あらゆるシチュエーションに対応する
ドライヴィング・テクニックを磨け。
その先に「横浜最速伝説」の真実の姿が見えてくるだろう。
ただし世の中には、
知らないほうが幸せなこともたくさんあるが。
レーシング ラグーン。RPG、バトルはレース。
厚くたちこめた闇に、間もなくエンジンの咆吼が響きわたる。

PlayStation

遂にベールを脱いだ"GT2"

クルマ好き、GT好きにはたまらない

搭載車種を編集部が大胆予想!

グランツーリスモ2

GT2

GRAN TURISMO 2

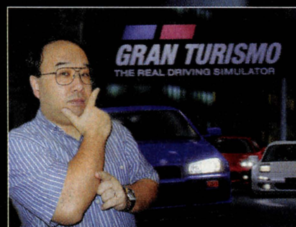
DATA	
	グランツーリスモ2
	●プレイステーション
	●ソニー・コンピュータエンタテインメント
	●レース&カーライフシミュレーション
	●9月発売予定
	●価格未定

構成・文/高山正寛(編集部)

写真提供/カーセンサー編集部、SCE

5月12日からアメリカで行われたE3にて待望のグランツーリスモ2(以下GT2)の情報が公開された。そこで編集部がGTの最も気になる部分である搭載車種について大胆予想してみた。読むだけで発売が待ち遠しくなること間違い無し!

私が予想します!
高山"おやびん"正寛



←本誌編集部の最古参、じゅげむの前はカーセンサーの編集部で10年新車記事などを担当。『GT』への情熱は誰にも負けない(つもり)。今まで買った車は数10台、現在の愛車はスバル・フォレスター。こんな顔して実はA級ライセンスも持っている電脳おじさん。

GT2
GRAN TURISMO 2

INTRO DUCTION

GT発売から1年半 新たなる感動が始まる

97年12月23日、レースゲームの世界に新しい1ページを刻むソフトが誕生した。"グランツーリスモ"。日本国内で230万本、世界で680万本を売り上げたこのソフトは単なるカーレースゲームではなく、人とクルマが生活していくためのあらゆる要素を盛り込んだシミュレーターとして爆発的な人気を得た。今更多くのことを語る必要はないが、現在もその人気は長く続き、最近ではプレイステーション・ザ・ベストとしてさらに売れ続けている。さて、今回発表になった新作GT2であるが、肝心のゲームシステム（基本的なレースゲームの部分だけでなく新しい試み）などの部分についてはまったくわかっていないのが現実である。しかし、がっかりするのは早計だ。GTといえば気になるのがやはりゲーム内に搭載される車種であろう。前作は100車種、146グレード。オーナーとして自分のクルマが入っていないこと、好みのクルマが入っていないことで小さなストレスを感じていた人も多かったのではないだろうか（筆者もその一人）。あれから約1年半、クルマ業界も引き続き新型車ラッシュで、また前作が発売された時点で搭載されていなかった車種などの事を考えるとおのずと期待が膨らむはずだ。そこで、編集部では日本一売れているUカー情報誌『カーセンサー』のUカー人気や独自のデータからGT2に搭載される可能性の高い車種を導き出してみた。予測では今年4月末までに発売された車種なら搭載される可能性は高い。今度こそ自分のクルマが入っていてほしい！その願いはかなりかなえられると編集部は見た。メーカー&ジャンル別に紹介していこう。



←掲載台数、掲載車種はオールカラーなどまさに日本一のUカー情報誌。現在は関西版、東海版も発売されている

TOYOTA

人気沸騰！やっぱり出るか？アルテッツァ

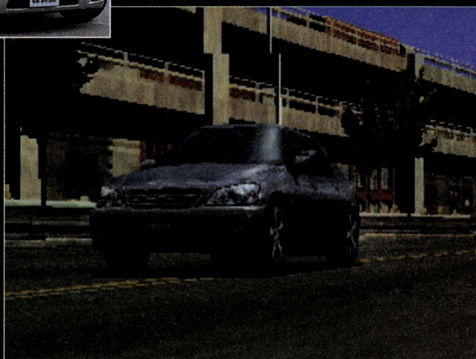
最初はやはり国内トップのトヨタ、前作ではスープラがトップモデルだったが今回は嬉しいニュースがある。現在のFR（後輪駆動）ブームの火付け役であるアルテッツァがE3の会場でデモ映像として走っていたのだ。ショートノーズと高い運動性を持つこのクルマがGT2の中でどのような走りを見せてくれるのか考えただけでもワクワクする。またハイパワー車といえばスープラ、マークII 3兄弟のツアラーシリーズがあるが、スープラRZと同じ心臓を持つリアルスポーツサルーン、アリストが入ってくる可能性も高い。また最近のエコロジーブームの中で登場した。ハイブリッドカー、プリウスや今年の1月に発表されて現在大人気の"21世紀MyCar"、ヴィッツ（特にユーロスポーツエディション）などの速さだけを競う以外のクルマが入ってきてこそカーライフシミュレーションと言えるのではないだろうか。

●ヴィッツ ユーロスポーツエディション



→このモデルはインターネットのみで購入ができる。リッターカーとは思えない出来の良さで販売も絶好調





●アルテッツァ RS200

→FRの楽しさを再度広めた功績は大きい、昨年の日本カー・オブ・ザ・イヤー受賞車

NISSAN

R34GT-Rはもちろん技術の日産がここに集結

ルノーとの提携のニュースが流れファンをやきもきさせた日産からはやっぱり出てきて欲しいのがR34スカイライン、もちろんGT-Rだ。開発中の画面でもGT-Rのアグレッシブなスタイルは表現されているし、期待大というところだろう。もちろんGT-RだけでなくノーマルのR34スカイラインも入ってくるはずだ。さらに最新のシルビア（S15）も当然入ってくるだろう。S14の人気がもうひとつに対し、今回の新型は人気も上々、これが入らなかったらユーザーは怒っちゃうよね。また前作のフェアレディZや走りのセダン、プリメーラも当確だろう。技術の日産、GT2でも熱い走りを見せてくれそうだ。

●スカイライン GT-R（R34）



↑走るために生まれてきたマシン。"R"の系譜は受け継がれ続ける

●シルビア spec-R







↑→旧型よりサイズをダウンして運動性能をさらに向上。FRの走りを楽しみたい人へ

HONDA

リアルFRスポーツS2000の搭載がカギ

昨年、創立50周年を迎えたホンダ。今年最大のニュースと言われるホンダ久々のFRオープンスポーツカー、S2000の搭載は必須と見た。最初に書いた4月末までに発売されたクルマというのはこのS2000が最後という意味。日産のGT-Rもそうだが、このS2000が入っていなければ魅力も半減してしまいそう（個人的な意見だが）。あの快感とも言えるVTECエンジンはどのような美しいサウンドを奏でるのだろうか。またここ数年RV部門で好調だったホンダ、その車種を入れないというのはまずあり得ない。代表的な車種ではアコードワゴン、特に最近発売されたハイパフォーマンスモデル、SiRは期待できる。またスポーティなカップル用ミニバン、S-MX（特にローダウン仕様）なども可能性は高い。ホンダには他にも嬉しい車種が入る可能性がある。それはあとのお楽しみ。

●アコード ワゴン SiR





←独創的なフォルムとVTECエンジンの強力な走り、人気のモデルだ

●S2000



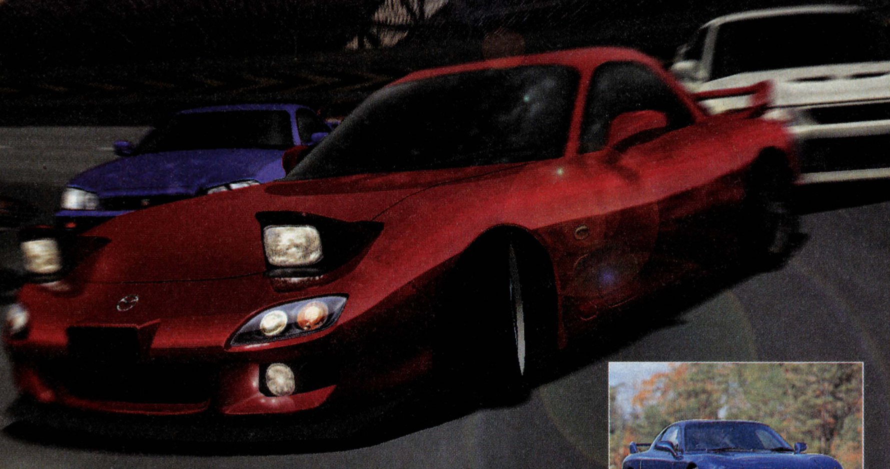
↑すでに納期まで1年待ちと言われるオープンFRスポーツカー。山内プロデューサーの愛車で毎日乗っているらしい

GRAN TURISMO 2

MAZDA

最新型FDで巻き返し ロードスターも注目だ

左のCGにもあったがまずはRX-7に注目したい。他メーカーが280馬力のクルマを持っている中で数字の話とはいえ280馬力が出せていなかった現行FD型セブン。しかし昨年の12月に大幅なテコ入れで遂に280馬力を獲得。この新型はまず間違いないはずだ。世界で唯一のロータリーエンジンを搭載するRX-7、進化の頂点に立った今こそ、逆襲の時だ。また現在のオープンカー市場に多大な影響を与えたロードスターも98年にフルモデルチェンジした現行型が登場するはず。ライトウエイトスポーツのソリッドな走りはさらに研ぎ済まされているはずだ。またランティスに変わってファミリアのSワゴンのS-VT（可変バルタイ）エンジン搭載車も入ってくる可能性がある。



公開されたCG、手前を走っているのは現行型のRX-7（FD）だが、フロントの大型コンビランプや大型ダイブプレーン形状のフロントスポイラーから98年12月に登場した最新型であることがわかる。これだけでもクルマ好きならGT2の凄さがわかるはずだ。



●RX-7 Type RS

⬆徹底的な熟成で20年目にして進化の頂点を極めたロータリーマシンだ





●ロードスター RS

➡昨年2代目が登場。軽量のボディはそれだけでファン・トゥ・ドライブの世界へ

MITSUBISHI

ランエボの進化に大いに期待しよう

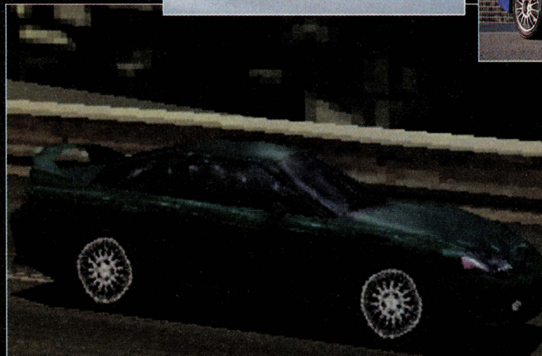
怒涛のビックトルク&パワーで走る重量級スポーツ、GTOも98年8月のマイナーチェンジで得たエクステリアで再度登場するはずだ。FFスポーツのFTOもさることながら三菱といえばスーパーラリーマシン"ランエボ"ことランサー・エボリューションの存在は無視できない。前作はエボⅣまでが搭載されていたが、現在公開されている画面はエボⅤに見える。しかし現在販売されているのは最新のエボⅥ、となればユーザー心理も含めⅥの搭載は必須だろう。



●GTO MR

⬇➡3リッターV6ツインターボ+4WDの強力な加速は今回も健在





●ランサー エボリューションⅥ

⬆実車の写真は最新のⅥ、ゲーム開発中の画面はⅤだが最新型を期待したい

SUBARU

B4、インプレッサなど戦闘力抜群のマシンで準備

前作でも人気の高かったスバル、日本のワゴンブームを牽引するレガシィもGT2では昨年6月にフルモデルチェンジをした新型を投入してくるはずだ。ワゴンについては後述するとして、ここで注目したいのは、走りのスポーツセダン、B4が開発中の画面で公開されている。このモデルはワゴンより遅れて今年に入ってから登場したモデル。これが最終的に採用されればかなりの短期間で車種データをGT2にプログラムしたことになる。これは凄いことだ。ぜひ大人の4WDスポーツの味わいをGT2で堪能してみたいものだ。またレガシィ同様に人気のインプレッサは三菱のランエボとは宿命のライバル関係にあるこちらもスーパーラリーウエポンだ。現在、主力のSTiバージョンの最新モデルは、だが98年の3月に500台限定で発売し、アッという間に完売した22B-STiバージョン（通常のSTiは2000㏄だがこのモデルだけは2200㏄）というモデルはUカー市場でも高値を付けているほどの極上人気車種。これも採用される確立は高いと見た。





●レガシィ B4 RSK

⬅RSKのKはドイツ語で過給器の総称であるKompressorの意味。熱い走りを予感させる一台だ



●フォレスター S/Tb

⬆240馬力という強力なパワーを持つSUV。アメリカでも大人気



●レガシィ GT-B

⬆最速の名を欲しいままにしてきた日本を代表するツーリングワゴン

RV

前作以上に大幅に強化 走りのモデルも多い

まだまだ人気のRV市場、前作はRVと言えばスバルのレガシィとインプレッサ、マツダのデミオ位しかなかったが、GT2ではその辺はしっかりやってくれるようだ。前述した新型レガシィのツーリングワゴンはもちろん、スバルからはハイパワーSUVのフォレスター、大人気の日産のミニバン、キューブなどは間違いないだろう。またキムタクのCMで大ブレイクしたトヨタ・RAV4もスポーツRVとして無視できない。基本的にはスポーツ色、スポーツエンジンを搭載したワゴン（トヨタのカルディナGT-T他）やキューブやS-MXのような若者向けのミニバン、ホンダ・HR-VなどのSUV他数多く採用されるだろう。



●キューブ X

⬆機能性、経済性、居住性に優れた新世代のマルチパーパスカー。人気も上々

K-CAR

新旧規格のKカーが一気に登場しそうだ

RV同様に今回、一番注目したいのが軽自動車（Kカー）だ。前作には無かったのでユーザーからの要望も高かったはず。さらに昨年の10月から新規格が採用され各社、一斉に新型車を投入したことからも、このジャンルの車種はかなり多いはずだ。まず旧規格のKカーで注目なのはホンダのビートとスズキのカプチーノ。どちらもこのクラスではめずらしいスポーツカーで、ビートはミッドシップ、カプチーノはFRというそれぞれが違う駆動方式を持つことからも当時から人気を二分しており現在のUカー市場でも人気が高い。開発画面ではビートが公開されており、いやおうなしに期待も高まる。また新規格車では同じホンダのライフの画面が公開されている。ライフは特にスポーツモデルの設定がない車種なのに画面が公開されているところから、Kカーはかなり面白い車種が登場しそうな予感がする。もちろん、ダイハツ・ムーヴ、エアロダウンカスタムやデュカプリオのCMでもお馴染みのスズキ・ワゴンR、RR（ダブルアール）などの走りのモデルも当然入ってくるだろう。





●ビート

←ミッドシップ&オープンというボディに抜群の運動性能を持った名車



●カプチーノ

➡ビートとは対照的なFR駆動のブリティッシュ的なKカー、今も人気が高い



●ワゴンR　RR

⬆DOHCターボに専用の足回りを持つ走りの1台。気分はもうデュカプリオ！？



●Z

➡新規格のKカーでミッドシップ& 4WDというレイアウトを持つ誠にホンダらしい1台



●ライフ　Tタイプ

←新規格Kカーの中で現在3位の売り上げ。使い勝手の良さが人気の秘密



●テリオスキッド　エアロダウン

←Kカーではめずらしい SUVタイプの4WD車。これもDOHCターボで走りは強力



●ランチア　デルタ　インテグラーレ

←ラリー界でも活躍した名車、強力なパワーとそれを受けとめる4WD機構は今でも人気



●ミニ・クーパー

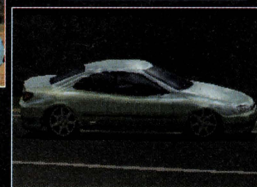
➡2000年にはモデルチェンジが予定されている世界の恋人。この愛らしい形はいつまでも人気

IMPORT CAR

ポルシェは入らないがツボを押さえたラインナップ

前作では数少ないメーカーしか入っていなかった輸入車だが、GT2は期待していい。ただ先に残念な情報がある。ポルシェ、フェラーリ、ボルボのヨーロッパ勢とマクラーレンF1等一部のスポーツカーに関しては契約等の関係でこれらはGT2には入らないことがSCEからの情報として決定している。少々さびしいが、それでもかなりの数の輸入車は入るようだ。写真のランチア・デルタ、ミニ・クーパー、プジョー406クーペはもちろん、ここではお見せできなかったが、フォルクスワーゲン・ゴルフやなんと新型のビートル、シトロエン・XSARA（クサラ）などの画面写真も公開されている。今後、どのくらいの数が入るかは予測が難しいが4月に行われたエンジン・排気音収録でも人気のアルファロメオ156やクーペフィアットなども参加していたので今後の情報にも注目したい。





●プジョー406クーペ

➡流麗なスタイリングを持つ最新のプジョーのクーペ。その走りもスタイル同様美しい

NOSTALGIC CAR

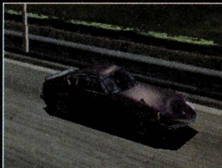
マニアなら感涙モノあの名車が続々登場か

最新のモデルもいいが、昔憧れていた名車に乗れるかもしれないというのはまた心がときめくもの。そんなクルマ好きの気持ちもGT2はちゃんと考えてくれているようだ。マツダのところで最新のRX-7のことを書いたがロータリーエンジンファンとしては逆に初代のモデルも気になるところ。ノスタルジックカーという表現は適切でないかもしれないが、1978年に発売された初代サバンナRX-7（SA22C型）が搭載される可能性は高い。またさらにマニア感涙のハコスカや240ZGも開発画面に登場した。これらのクルマを入れることで世のオジサン（失礼、筆者もそうですが）も含めた幅広い層にアピールできる。この辺の作りは抜群にうまいと言っていいだろう。まさに“走る自動車大事典”これがGT2の凄いところなのだ。



●サバンナRX-7

⬆20年たった今も古さをまったく感じさせないロータリースポーツの先駆者と言える1台



●フェアレディ240ZG

←1970年の富士スピードウェイで衝撃のデビューを飾った240Zは元は輸出仕様車だった



●スカイライン2000GT-R

➡数々のGT-R伝説を生み出した名車が時代を超えてGT2の世界に蘇ることを願おう！

Q&A

知っておきたいGT2の“ホントのトコロ”

今回は車種の予想と言う形で紹介をしたが、それでもゲームの内容も知りたいのは本音。SCEから発表されている情報を元にをQ&A形式で解説しよう。

Q1. 実際のところ何車種くらい入るのか?

A1. SCEの解答によると車種というよりグレード数がポイントのようだ。今までの解説でもあったとおり国産車、輸入車が増えたのはもちろん、新たに軽自動車が入ってくるのだからかなりの数になるはず。SCEからは「前作の倍以上を目指しています」とのこと。期待しよう！

Q2. エンジンや排気音の収録はどうやっているのか?

A2. 4月5、6日の2日間に渡って栃木県のツインリンクもてぎ東コースとパドックにおいて総勢60台を集めて収録を行った。より実車を操作している状態へ雰囲気を伝えるためにアイドリング回転数を調べ、1000回転ごとの音の収録など数多くの細かな作業が行われたそうだ。クラクション音も収録されたそうだがゲーム内で使用するかどうかは未定だそうだ。個人的には入れて欲しいが・・・。ただここで収録された車種はあくまでもGT2から登場する予定の車種であり決定ではない。皆入ってくれるのを願おうではないか。

⬆エンジン音の収録はこのような形で行われる。基本はレッドゾーンに入る手前まで収録したそうだ

⬇もてぎに来ていたチェイサーのTRDバージョン、こういうクルマも早く走らせてみたいものだ

Q3. チューニングはどうなるのか?

A3. この点に関してはまだ未定の部分が多いらしい。ただ、前作で取り入れられなかったホイール交換はやりたいとの答え。かなりのリファインはしてくるそうだ。前作でもかなりセッティングの自由度が高かったのでこれも期待して待とう。

Q4. 天候はどうなるの?コースは?

A4. 天候に関しては走りのリアルさを追求するGTとしては実験したところウエットやスノー状態のコースではとても「楽しく」走れるものではないので取り入れないそうだ。少々残念な気もするがこれはこれで正解。逆にコースに関しては前作のうち数種類を残し、ダート、海岸沿い、市街地などを追加する予定だそうだ。

Q5. 音楽は今回もTスクウェアの安藤まさひろさんがやるの?

A5. これもまったく未定。E3では前作のBGMが使われていたがまだ決定はしていないはずだ。しかし、GTの世界を大きく広げたあの名曲の数々、私も思わずCD買ってしまいました。（オリジナル・ゲームサウンドトラックはソニーレコードから発売しています）ぜひ今回も安東さんのサウンドをバックに走りたいものです。

Q6. GTといえばリプレイが最高だけど今回はどう?

A6. ゲームのシステムに関しては最初に言ったように何も発表されていないのですが「今回のリプレイは今までのリプレイの概念を越えるスゴイもの」という極秘情報をキャッチした。今、編集部でもどんなリプレイなんだ?と色々考えています。これについては今後また記事で予想してみます。お楽しみに！

Q7. 9月発売は大丈夫?

A7. 「がんばっています」とSCEからのお答え。こればっかりはプロデューサーの山内氏を始めSCEのみが知るところ。我々も信じて待ちましょう！

⬆プロデューサーの山内一典氏を中心に記念写真。スタッフのみなさん開発がんばってください！



アビリティ、必殺技、魔法楽器…ランドメイクから始まるバトルシステム!

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

レジェンド オブ マナ

DATA	
聖剣伝説 レジェンド オブ マナ	
●プレイステーション	●99年7月発売予定
●スクウェア	●6800円予定
●ロールプレイング	●デュアルショック対応

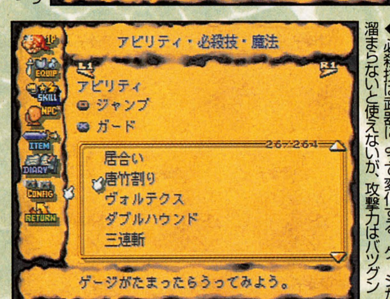
構成・文/里田実彦

8つのボタンを駆使して多彩な攻撃を繰り出せ!

「聖剣伝説」のバトルではコントローラのボタンを8つすべて使用する。といっても決して難解なシステムではない。まず△ボタンはパワーアタック、○ボタンはクイックアタック。他の×、□、L1、2、R1、2ボタンにそれぞれ一つずつ、アビリティや必殺技、魔法を振り当てるのである。基本的には、ややこしいコマンド入力ではなく、ボタン一つで一つの技が出ることになる。いつでもボタンに振り分けるアビリティなどを変更できるので、戦況に合わせたアビリティ類のセレクトが可能。非常に単純でありながら、奥深い戦闘システムになっているのである。



➡コントローラの8つのボタンにアビリティ、必殺技、魔法を振り当てて駆使する



⬅必殺技は武器によって変化する。ゲージが溜まらないと使えないが、攻撃力はバツグン

二人プレイでより戦略的になるバトルシステム

「聖剣伝説」では二人プレイが可能である。主人公とともに旅するNPCを2コンで操ることが出来るのである。これによって、二人で協力して同時に強力な必殺技を出す事も可能。アビリティを駆使してコンビネーション攻撃に持ち込むこともできる。NPCが持っている特殊なアビリティや必殺技があるかも知れない。



➡コンフィグ画面でNPC操作(2コントローラ)をONにすれば、二人プレイが可能に



⬆スライサーといなづまキックの二つの必殺技が同時に炸裂

進化するアビリティ&必殺技 使い込めばより強力な技が!

まず、アビリティと必殺技の関係を説明すると、アビリティはバトルを有利にしたり防御したりする特殊行動のこと。ガードしながらダッシュする「ガードダッシュ」や分身したように見せて攻撃を回避する「イリュージョン」、相手の攻撃を見切って反撃する「ジョルト」などさまざまなアビリティが存在する。アビリティ単体で敵に攻撃を加えるものもあるが、パワーアタックやクイックアタックと組み合わせることで、特殊攻撃になる場合もある。このアビリティを使い込んでいくと、新たなアビリティを覚えたり、必殺技を修得するのである。必殺技は使い込んだアビリティと装備している武器によって変化する。新たに覚えたアビリティや必殺技はすぐにボタンに張り付けて試すようにしよう。

タイダルウェイブ



➡バトルハンマーの必殺技、タイダルウェイブ。分身が横一線になって広範囲の敵にダメージを与える

サテライトフォール



⬅弓の必殺技、サテライトフォール。分身したまま上空から無数の弓を降らせる

大地噴出剣



➡大剣の必殺技、大地噴出剣。気合いを貯めてから回転ジャンプ、着地と同時に大地に剣が突き刺さる

真三段斬り



⬅片手剣の必殺技、真三段斬り。画面上に「真」の文字が浮かび上がる

クイックダッシュ



➡素早く移動するアビリティ、クイックダッシュ

+

クイックバックダッシュ



⬅同じく、素早く後ろに移動するアビリティ、クイックバックダッシュ

=

イリュージョン



⬆このニつを組み合わせると、分身して敵の目を惑わせるイリュージョンを覚える

ガード



➡敵の攻撃から身を守る基本的なアビリティ、ガード

+

プッシュ



⬅相手の体勢を崩してしばらく動けなくするアビリティ、プッシュ

=

グラップル



⬆ガードとプッシュを組み合わせて使っていると相手をつかむ「グラップル」を覚える。つかんでからパワーアタックすると敵を投げ飛ばす!

さらに攻撃の幅を広げるコマンド入力攻撃

アビリティや必殺技だけではなく、コマンド入力によって特殊な攻撃を出すこともできる。その主役になるのは、○と×ボタンによるパワーアタックとクイックアタック。さらに、アビリティや必殺技とコマンドを組み合わせて繰り出される大技も存在する。例えば、アビリティ「回転」とクイックアタックを組み合わせればさながら「回転切り」のような攻撃が可能。


⬆アビリティ・クイックダッシュで敵に急接近


⬆急接近しながらパワーアタックで敵を吹き飛ばすことが出来る


⬆アビリティ・回転＋クイックアタックで回転切りが(剣の場合)。パワーアタックだと攻撃範囲が広がる


⬆クイックアタックを三回連続で入力


⬆そこからパワーアタックにつなげる


⬆攻撃している剣の残像が光る。これがコマンド攻撃中の印になる


⬆最後に何かのコマンドを入れるとジャンプ攻撃につながる

NPC固有のアビリティ、必殺技も楽しめる！

「聖剣伝説」に登場する個性豊かなNPCたち。彼らは、その特徴に見合ったアビリティや必殺技を最初から覚えている。なかには主人公が覚えにくいものもあったり、うまく使えばかなり重宝しそう。確実に活用したいなら、やはり二人プレイがベストかも。

ニキータ


⬅ニキータのアビリティは前転やバク転などごろごろ転がるものが多い。必殺技は豪快な体術・ジャイアントスイング

ラルク


⬅好戦的なラルクのアビリティはジョルトと背面取り。必殺技も豪快なソウルトラスト！

真珠姫


⬅真珠姫のアビリティは防御系のガードとしゃがむ。必殺技は使えず逃げ回るのみ？

ダナエ


⬅ダナエの武器はヌンチャク。必殺技は漢字系が中心で、なかなか派手な技が多い。写真は背刃襲

シエラ


⬅身が軽いシエラのアビリティは二段ジャンプなど。必殺技は即死攻撃になるものが多い。写真はスナイプダガー

魔法楽器を駆使して魔法攻撃を！

魔法攻撃は「魔法楽器」を奏でることで発動する。魔法楽器は、フルート、マリンバ、ハープ、ドラムの4種類で、それぞれ8種類の精霊魔法を持っているのだ。MPの概念はなく、必殺技やアビリティと同じく、ボタンに割り当てるだけ。魔法の効果もさまざまで、目にも鮮やかなグラフィックも楽しみの一つになるだろう。また、ランドメイクによって、どの場所で闘うかが変化するのも魔法を使うポイントになるらしい。どの場所にも8つの精霊による属性が設定されており、それが戦闘に大きく影響するようなのだ。

精霊たち


⬆上段左から、火の精霊サラマンダー、水の精霊ウンディーネ、風の精霊ジン、土の精霊ノーム。下段左から金の精霊アウラ、木の精霊ドリアード、光の精霊ウィスプ、闇の精霊シェイド



⬆魔法楽器は店で買える。楽器の材質にも種類があるようだが…



⬆楽器もボタンに振り当てる。ボタン一つで派手な魔法攻撃が出来るのだ


⬆金の精霊アウラの光が敵を射す黄金のドラムによる攻撃


⬆光の精霊ウィスプが宿った聖なるハープからは聖なる剣が放射状に広がっていく


⬆風の精霊ジンの竜巻フルート。その名の通り竜巻が敵を巻き上げて地面に叩きつける

機密兵器を巡る戦いが世界を突き動かす!

front mission 3
フロントミッション サード

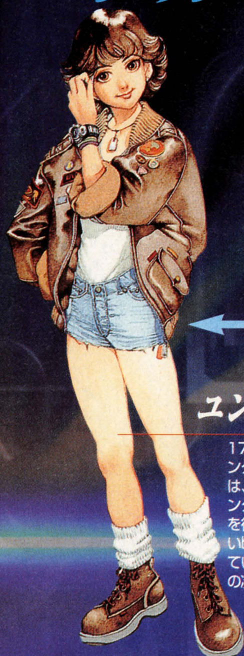
構成・文／里田実彦

D A T A	
フロントミッションサード	
●プレイステーション	●99年夏発売予定
●スクウェア	●価格未定
●シミュレーションRPG	

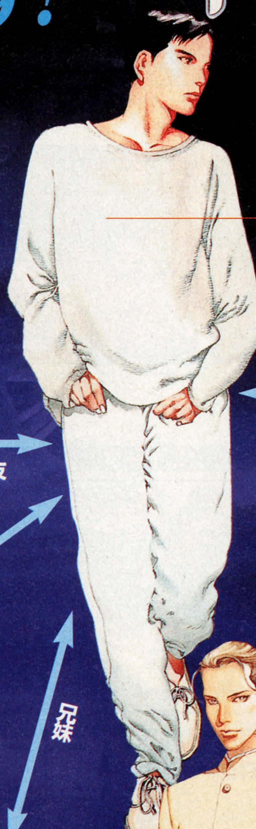
Characters

極限状態の中で生まれる人間関係。戦いとともに何が起こるのか?

普通の学生である、武村和輝と草間亮五。否応なしに闘いに巻き込まれていく二人の人間関係は、極限状態の中でその立場によって大きく変化する。彼らの周りに現れる人物は敵か味方か。それぞれの思惑の中でその関係が築き上げられていくのである。







草間亮五

19歳。和輝と同じく高専生であり霧島重工のテストパイロット。女好きでノリが軽く、まじめな和輝にたしなめられることも多い。

ユン・ライファ

17歳。フリーのスペンダー。スペンダーとは、金のためにハッキングやスパイ活動などを行う裏の便利屋。幼い頃からこの稼業をしているおかげでかなりの凄腕らしい。

武村和輝

19歳。高等専門学校の学生をしながら霧島重工でヴァンツァーのテストパイロットをしている。正義感が強く自分の意志を曲げようとはしない。

武村伊佐夫

42歳。和輝とアリサの父。和輝は伊佐夫に反発しているが、父として温かく見守っている。軍人になったのは純粋な愛国心かららしい。

恋?

親友

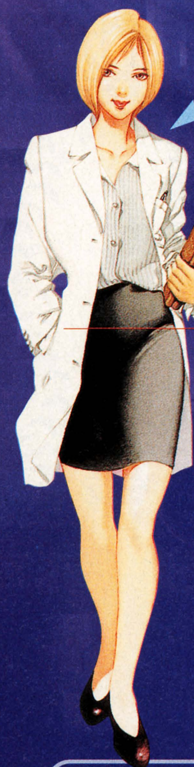
親子

親子

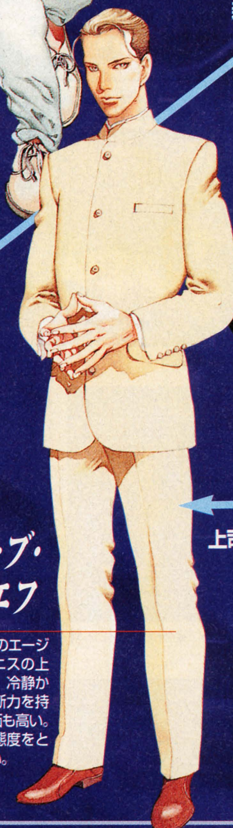
兄妹

恋

上司・部下







エミール・クラムスコイ

22歳。USN軍科学研究所の研究員。横須賀基地で起きた謎の爆発事故の調査のために来日。やや冷たい雰囲気の持ち主。

武村アリサ

19歳。和輝の義理の妹。和輝とアリサが9歳の時、和輝の父が友人の子供だったアリサを引き取った。普通の女子大生だが、民間の放射線プロジェクトにも参加。

ルカーブ・ミナエフ

28歳。FAIのエージェント。デニスの上司に当たる。冷静かつ的確な判断力を持ち周囲の評価も高い。人を見下す態度をとることが多い。

デニス・ヴァイカート

35歳。FAIのエージェント。横須賀基地の爆破事故調査のために来日。仕事一筋の実直な人間で、これまで自分の意に反した汚い仕事もしてきたらしい。

物語の鍵を握る? 情報機関 FAIとCIU

この物語では東アジア諸国の連合である「オシアナ共同連合（OCU）」と南北アメリカ大陸を中心とする「ニューコンチネント合衆国（USN）」の二大勢力が中心になると思われる。その両陣営の情報機関がそれぞれ「連邦中央情報局（CIU／本拠地東京）と「連邦情報局（FAI／本拠地ワシントン）である。今回の物語は世界中を舞台にすると思われ、両陣営の情報戦が重要な意味を持つらしい。この二つの情報組織の動きには注目しておきたい。



OCU内部にありながらOCU中央政府をはじめとする各国政府から独立した活動を行っている。軍部に対する内部調査も行うという



旧アメリカ合衆国のCIA、DIA、NSAが合併して出来た諜報機関。警察機関としてはFBIが継続して活動を行っているらしい

D.B.S 戦略性を高める DBSとは？

ディスチャージバトルシステム。これは基本的にヴァンツァーで行われる戦闘に於いて、パイロットをヴァンツァーから降ろすことが可能になって発生するシステムだ。戦闘中、任意の条件が揃うと強制的にパイロットはヴァンツァーから降ろされる。もちろん、任意で降りることも可能だが、無人ヴァンツァーには敵味方を問わず自由に乗機可能なのである。戦闘中に敵の機体を奪うことが出来るわけだ。逆も発生しうるので注意が必要だ。

DBSが生む戦略的要素
- ●高低差がある敵を攻撃するために敵ヘリを奪い攻撃する
- ●アームを破壊され攻撃力を失った、脚を破壊され移動できないときなどに、敵機を奪い戦線に離脱する
- ●通常では入手できない強力な機体、パーツを入手する
- ●敵機を破壊せず奪うことで戦力を減らす


⬆敵機を奪って戦闘すれば同じカラーリングの機体が闘うことになる



⬆戦闘中特定の条件を満たせば「強制排出」が発生する。この状態をおこしやすくする「スキル」も存在する？


⬆敵戦車を奪えば、その兵器特性のために戦力分布が大きく変わる



⬆いったん機体を降りた人間が、別の機体に移動すれば乗り込むことが可能になる

Dual Story 二つの立場で味わう世界を巻き込む変動

「フロントミッションサード」には、二種類の物語が存在する。主人公・武村和輝が序盤で行う行動によって、物語が分岐するのだ。これが「ダブル・フィーチャー・シナリオ」である。片方のシナリオでは味方だった人物がもう一方のシナリオでは敵となる場合もあり得る。世界中で起こっている事件は同じ。ただ、主人公たちがその事件を違う立場で経験していくのである。両方プレイして初めて事件の全貌がわかるのかも知れない。



⬆片方のシナリオではエマと行動をともにすることになるらしい



⬆ここは釜利谷ジャンクション。ここを突破しないと先には進めない…



もう一方のシナリオではアリサがヒロイン的役割を担うことになるようだ


⬆いったん機体を降りた人間が、別の機体に移動すれば乗り込むことが可能になる



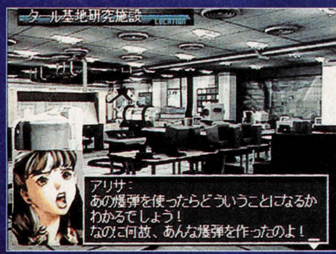
⬆ここでは東名道を沼津に移動している。ここでも検問に遭うのだが…

M.I.D.A.S. 謎を呼ぶ機密兵器 MIDASとは？

物語の冒頭で発生する横須賀基地での爆発事故。この事故の原因と考えられるのがUSNで開発された「MIDAS」と呼ばれる装置だ。これは、金原子核線と呼ばれる新種の放射線を発生させる装置であり、新たなエネルギー源でもあるが、同時に爆発兵器としても利用できる。その特徴は破壊力に関わらず、通常の核爆弾のような後遺症を引き起こさないことにある。



⬆M.I.D.A.S.を開発したメンバーの一人がエマらしい。爆発事故調査に来たと言うことだが…



⬆M.I.D.A.S.は強力な破壊力を持ちながら、核爆弾のように後に傷跡を残さない



⬆M.I.D.A.S.の入ったコンテナ。USNで開発されたM.I.D.A.S.がなぜ横須賀にあったのか？

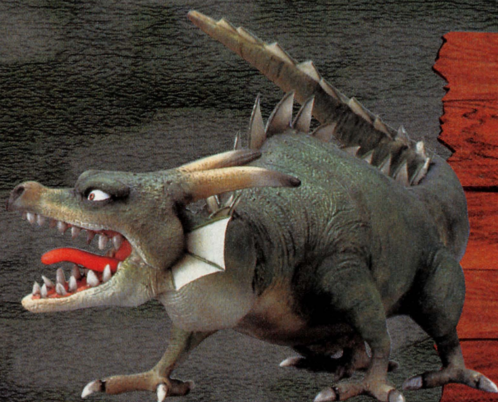
沖縄の海に浮かぶ巨大洋上都市の正体は？

沖縄県糸満市の沖合4 kmに浮かぶ「沖縄海洋都市」。当初は軍事基地として計画されながら、USNとの関係と地元住民の感情に配慮して、貿易拠点として建造されている。御吉舎は全長5.9km、全幅5.5km。全部で13のブロックで構成されており、各ブロックは分離可能である。


⬇海洋都市は浮島である。分離すればそれぞれが独立した航行能力を持つという

⬆巨大な海上都市「沖縄海洋都市」。17万人以上が住み、他の市と同じような政治形態を持っている





ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン

DATA
ドラゴンクエスト・キャラクターズ　トルネコの大冒険2　不思議のダンジョン
- ●プレイステーション
- ●チュンソフト
- ●デュアルショック対応予定
- ●99年9月予定
- ●価格未定

不思議のダンジョン最新作!!
あのトルネコが今秋、PSに帰ってくる！

今度も1000回遊べるRPGだ

前作『風来のシレンGB』から3年、ファン待望の『不思議のダンジョン』シリーズの最新作がついに発表となった！　コアなファンの間では出るぞ、出るぞとウワサされていたタイトルだけに、いままでノーチェックだった人も要注目の一本だ。発売予定は今秋と、ちょっとだけ先。しかし、久々のチュンソフトの完全新作というわけで、そのデキは発売前から折り紙つき！　主人公はもちろん『ドラクエIV』『トルネコの大冒険』でおなじみの、世界一の武器商人を目指すトルネコ。さて、サブタイトルに『ドラゴンクエスト・キャラクターズ』の名が冠されている点にご注目。前作『トルネコの大冒険』でもスライム、キメラをはじめとするドラクエ・キャラが多数登場していたが、今回はあの『ドラゴンクエスト・モンスターズ』に迫る数のドラクエ・キャラが登場するぞ。ゲームシステム自体は『風来のシレン』までの要素をひきついだ形になっていて、大幅なシステム変更はナシ。より洗練された内容で、今回も間違いなく1000回以上遊ばせてくれそうだ。

主人公はトルネコ

⬅主人公は『DQIV』に出てきた武器商人のトルネコ。前作で不思議のダンジョンの奥深くまで潜り、ようやく手に入れた「しあわせの箱」（写真下）を持ち帰り、村の発展に貢献。村人たちはしあわせに過ごすことができた。今回もトルネコを見守る家族ほか、たくさんのキャラが登場する



基本は前作を継承！

➡SFC時代と比較するとグラフィックの立体感が増したが、鳥瞰視点＋8方向移動の基本システムに変更はない。1歩1歩の処理が明暗を分ける、緊張感あるプレイが期待できそう。写真のトルネコの住む村は、ジオラマを実写取り込みしたもので、実際にこの村の中を歩きまわることができる。一方、ダンジョン内部はハイレゾモードで作成したテクスチャーを使用しているとのこと

物語はSFC版の続きから

『トルネコ2』のお話は、前作でトルネコが「しあわせの箱」を持ち帰ったところから始まる。かいつまんで紹介しよう。

●トルネコが持ち帰った「しあわせの箱」のおかげで、村の人々は不自由のない、幸せな日々を送っていた。しかし最近、国の各所にモンスターが出現し、人間を襲い始めているという噂があり、近隣諸国でも、次々と「不思議のダンジョン化」が始まっている様子だ。そんな中、国王までもが行方不明に。

●事の真相は国の危機的状況を憂いた国王が、原因究明のため、単身ダンジョンに乗り込んでいったとのこと。国王の身を案じたトルネコは、国王救出のためにダンジョンへと向かい、見事国王を救出する。これがきっかけで、トルネコは大臣から異変の調査依頼を受け、再び不思議のダンジョンへと乗り出したのだ。

ネネ「はい、これ。
ちゃんと王様にお渡ししてね。

⬆写真左上が、トルネコが持ち帰った「しあわせの箱」。箱の力をもってしても押さえきれない、邪悪な何かが生まれつつあるのだろうか？



これがトルネコのすむ村だ！

⬅これがトルネコの住む村。村の全景をジオラマで構成し、ゲーム中に登場させる。オープニング・ムービーはクレイ（粘土）アニメを使ったものになる。そう、このページのタイトル脇にある写真は、オープニングで使われる素材の一部なのだ

前作からの変更点は？

前作前作と連発して、シリーズ未経験の読者には恐縮だが（左のカコミを読んでね）、このシリーズの面白さは遊んでみないとわからない。というわけで、すでにシリーズ経験済みの読者向けに、どこがどうなるかを説明していこう。『トルネコ2』では、アイテムや敵などの大量増加がメインになりそうだ。遊び応え、ありすぎます。

不思議のダンジョンシリーズって？ 歴代ダンジョンで予習しておこう

『トルネコ2』はチュンソフトの人気作『不思議のダンジョン』シリーズの最新作にあたる。プレイするたびに変わるダンジョンに潜り、その場で武器やアイテムを調達、手強いモンスターどもをプレイヤーの経験とテクニックで倒したときの知的爽快感が楽しい。現在までに3作品がリリースされていて、トータルで200万本以上を売り上げている。現在でも入手可能なものばかりなので、シリーズ未経験者は『トルネコ2』の発売までに予習しておくことをオススメする。

トルネコの大冒険
'93年発売／SFC／9,600円



不思議のダンジョン第1弾。トルネコが主人公。現在ローソンなどに設置されているLoppiで入手可能（本体1000円+カセット3980円）。

風来のシレン
'95年発売／SFC／11,800円

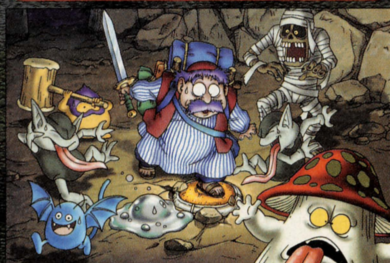


シリーズ第2弾。舞台は一転して和風に。壺に入れた2つ以上のアイテムの特徴を組み合わせる「合成システム」がアツイ。新品の入手は困難かも。

風来のシレンGB ～月影村の怪物～
'96年発売／GB／3,980円



シリーズ第3弾はゲームボーイ。SFC版の基本を継承しつつ、新ストーリーでゲームが進む。「フェイの問題」と呼ばれるパズル面も100面収録。



SFC版では1ターンごとにセーブされることで、安易なやりなおしが許されないようになっていたが、PS版は一体どうなるのか？詳細は今後発表される続報で明らかになることだろう。

道具 ITEM
アイテムの使い方が生死を分ける

『不思議のダンジョン』シリーズの楽しみの一つに、多彩なアイテムがある。持ち帰って店に並べるもよし、冒険のお供に強い武器を育てるもよし。今回登場するアイテムは『1』の78個から、70種類以上の追加となる予定。使いこなす以前に、全部のアイテムを収集するだけでも手ごたえがありそうだ。なお、今回から『シレン』シリーズにあった壺合成も登場するぞ。



⬆シリーズに共通して出てくるアイテムももちろん健在。「しあわせの腕輪」は1歩歩くごとに経験値が1入る、序盤で重宝するアイテムだった

罠 TRAP
わずか数歩でピンチに陥る危険なトラップ

このシリーズに欠かせない要素の3つめは、罠。前作から10種類以上の罠が追加され、トルネコを待つ。



敵 ENEMY
登場敵キャラはシリーズ最多の100種類以上

敵キャラの数字は、レベルアップする敵を含んだものだ。ちなみに『1』が32種類、『シレン』が約120種類だ。シリーズ最多ということは、これ以上というわけだ。サブタイトルの『DQキャラクターズ』の文字にも注目したい。基本的に静止画だったモンスターたちが、どういう動きで、どんな攻撃を仕掛けてくるかが見どころとなるだろう。



⬆現在判明しているモンスターはスライムをはじめとした7種類。『DQM』の「トリ系」や「悪魔系」といった特徴は活かされるのか？

人 PERSON
ナゾの新キャラは敵か味方か？



左のキャラは「しあわせの箱」の研究をしている老人。村に住み着いて研究を始めるらしいが、まだ正体は不明。

穴 DUNGEON
ダンジョン大幅増量ストーリー性アップ

そしてボリュームアップ作戦のトドメは、冒険の舞台となる不思議のダンジョンそのものだ。メインストーリーに関係するものだけで、森、からくり屋敷、墓場、城の地下、迷いの森、火山、遺跡、不思議のダンジョンの9種類が判明している。さらに、トレーニングダンジョンや、シリーズお約束のクリア後のダンジョンも登場するだろうから、全部合わせると相当なボリュームになるはず。ここまでくると、1000回どころか2000回は遊べそう。





⬅⬆トルネコの住む村と同じく、ジオラマで作られたダンジョンのイメージ。ダンジョン内では『シレン』同様に、アイテムショップも登場する





みんな待ってたシーズンがもうそこまで来てます！

全国200万人が首を長くして、クラブ代わりにコントローラを磨いてた…そう、ず〜っと待ってた「みんなのGOLF」の『2』が発売決定！超快楽ゴルフテイストはそのままに、攻め攻め本格コース、スーパーキレ〜グラフィック、ワビサビ四季、すべての魅力アップでミラクルショット!!

構成・文／西村有樹（ミルリーフ）

DATA
みんなのゴルフ2
- ●プレイステーション
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●ゴルフゲーム
- ●99年夏発売予定
- ●価格未定
- ●マルチタップ対応



ゴルフが楽しい！ゲームなのに心の底から実感&燃えるぜbyみんな

2年前の発売時、その驚異のオモロさでヤングのハートをガッチリつかみ、ゲートボールにハマっていたおじいさん、おばあさんをもトリコにした「みんなのGOLF」。さらにさらにBESTソフトとして甦ってからは金銭的事情でコースに出られないリーマン諸氏をもトリコり、実に200万枚目前の売り上げを記録。その「みんGOL」が堂々『2』となって登場！ 今度は前作比100億%のハマリをお約束だ！

ポイント1 とにかくキレ〜！壮観風景&魅惑キャラ？

今度の「みんGOL」も前作のキモチ良さはそのまんま。そう、あのカンタン操作、サクサクゲーム進行、本格的コースなど決して期待を裏切ることはない。その上でさらに進化を遂げてるのだ。進化その1はこの風景。現実をしのぐ美しさはコースの風まで感じられるよう？ 美しいといえばグッドルッキングキャラも登場。新キャラで、新コースを存分に堪能しよう！



➡空に伸びてゆく弾道！このアングル最高です



⬅『ナイスショット！』の文字が出て爽快感倍増！

ポイント2 戦略にも影響アリ！四季の要素でさらに深く

その新コースでプレイヤーを待ち受けているのは、これまた新たに加わった四季の要素。夏のジリジリ照りつける強烈な日差し、秋の紅葉、冬の乾いた風…そして春の陽光のもとでプレイする喜びが実感できるのだ。実感…そう言い切るからには見た目だけの設定ではない。夏はラフ深く、冬は上空に強風が…この四季要素が深い！



⬅背後には金閣寺？ キャラはキムタク似？



ゴルフの奥深さは四季にあり！ 季節と戦えるぞ

ポイント3 個性派キャラが魅せる！テクと動きで激楽しい

今回登場するキャラは全部で13人。キャラは能力&ルックスで、それぞれがい〜味を出しているのだ。例えば長尺パターを使いこなすオヤジ、前述のキムタク似くん、さらに水商売系セクシー姉さん、あのタイガー似のナイスガイ…などなど。彼らの能力を引き出し、そのワザを存分に使いこなすことが勝利への近道！ テクやセッティングを極める、そんな醍醐味も味わえるぞ！



➡森の上を伸びる弾道…このドライヴ感がグッド!!



⬅思わずほほえむ長尺パターオヤジ…たまりません



⬅キャラ特有のテク。バックスピンでカップイン！

最新情報公開!!

父の死の謎を追って、青年は横須賀を発つ‥‥







⬆➡ 上の写真が、芭月一家が生活していた母屋の周辺。現代の家庭と違い、緑のある庭や道場のある恵まれた環境、涼はここで育ったのだ。右の写真が涼たちが稽古をつけていた道場だ

DATA	シェンムー 第一章 横須賀
	●ドリームキャスト
	●セガ・エンタープライゼス
	●8月5日発売予定
	●価格未定

厳格な父と横須賀の町に育てられた涼の旅立ち

『シェンムー』第1章の舞台、横須賀。ここは主人公・芭月涼の生まれ育った街である。今回ここで紹介する映像は、涼が生まれ育った実家のものだ。父の影響か、幼いころから格闘技を好んでいた涼は、足しげく道場へと通っていたようだ。格闘技好きは青年となった今でも変わることはないが、父とは違って道を究めることよりも、勝負に真剣になることの方に魅力を感じているようだ。

暖かく涼を見守り、支える人々

ここで涼の幼少時代を支えてきたふたりの人物を紹介しよう。福原正幸は、涼の父、芭月巌の唯一の内弟子。心から巌を尊敬し、涼のよき相談相手になっている。早田稲は、涼の生後間もなく亡くなった母親に代わる存在で、芭月家の家計の一切を任されている。

芭月 涼

はづきりょう
涼の幼少時代、7歳頃の胴衣姿。当時から練習には熱心だったが、道場を次ぐ意志はなかったようだ。感情を表に出さず、無口

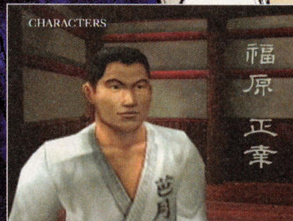
早田 稲

はやたいね
物静かで働き者の古風な女性。優しく心が強い性格で、どんな時でも毅然とした態度をとっている。涼の陰の支援者



福原正章

ふくはらまさゆき
温厚でとても優しく、まじめだがどこかちょっとヌケている。練習熱心でこつこつと努力していくタイプ

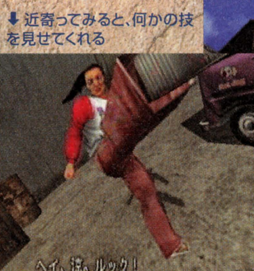


街の人々から技を教わり新しい戦法を身に付けろ！

「技伝授」は、涼が旅の中で出会う人から、格闘の技を教わるシーンだ。今回はそのひとつ、ファーストフードショップのトムから「竜巻（トルネード）キック」を教わる場面を紹介しよう。街には外見からは想像できないような格闘術の持ち主がいる。彼らから忘れずに技を伝授してもらうことも、『シェンムー』では重要な行動になるだろう。技伝授が始まると画面と音声で技を説明してくれるが、ビジュアルメモリーにもコマンドが表示される。コマンド入力に成功すればその技をマスターしたことになり、フリーバトルなどで使用可能になるぞ。

⬆一見ミュージシャン風のトム。涼を呼んでいる。何かあるのか？

⬇近寄ってみると、何かの技を見せてくれる





⬆なんと、その技を教えてくれるというのだ

意外な人から技を教わる涼 ～技伝授の流れ～



⬆最初にトムがお手本で技を見せてくれる

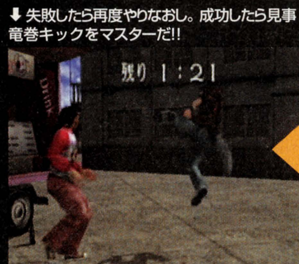
⬇トムのお手本が終わったら、今度は涼の番





⬆指示通りに技のコマンドを入力しよう

⬇失敗したら再度やりなおし。成功したら見事竜巻キックをマスターだ!!



まったく新しいQTE!?

エキサイトQTE（クイック・タイマー・イベント）＆酔っぱらいQTE（クイック・タイマー・イベント）

QTEの練習モードがゲームセンターに!?

⬇横須賀の街にある小さなゲームセンターにやってきた





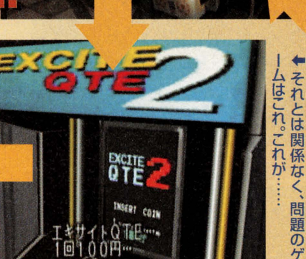
⬆あれ、よく見ると壁には懐かしいゲームのポスター……？

⬇あっ、これはやっぱり懐かしいあのゲーム!! 感激



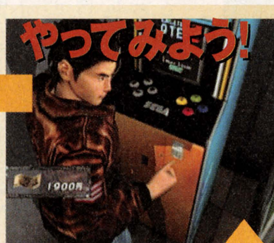
なつかしい!!

⬅それとは関係なく、問題のゲームはこれ。これが……





⬆QTE練習機。1回100円、しっかりお金を取られます



⬆お金を入れてやってみよう



➡画面中央に表示されたボタンを押せ！　これがQTE

⬅次は十字ボタンの下を！　成功すると得点が上がる



➡どんどん出てくるコマンドを入力。レベルも上がるぞ

酔っ払い相手にストリートファイト!?



⬅いや～な雰囲気。Aボタンを入力して難を逃れろ！

⬅なかなかしつこい酔っ払い。おごらなくていいです



⬅コマンド表示に隠れて怪しい様子の二人。Bボタンを！



➡酔っ払いを振り払う涼。やたらに殴ったりはしない

➡酔っ払いは外国人だった。さすが横須賀。軍の関係者？



➡背後をとられて不吉な予感。コマンド入力に失敗するな！

さあ、どうなる!!



成功!!



⬅⬆男はいきなりビール瓶で殴りかかってきた！ コマンド入力に成功し、攻撃をかわして男を転ばせる涼。危なかった



失敗…



いててててて…

⬅⬆背中を見せた瞬間、男は襲ってきた！ 危ない!! と思ったころには手遅れ。コマンド入力に失敗し、ビール瓶で後頭部を強打された。大丈夫か、涼!?

生きるために戦え!

DINOCRISIS

●ディノクライシス●

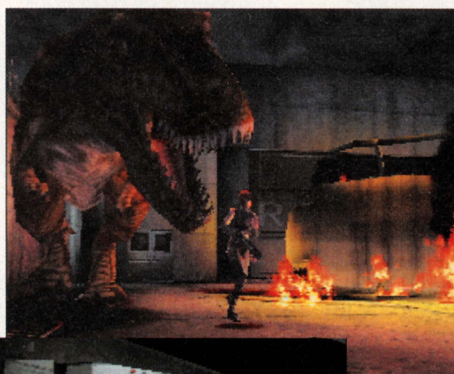




DATA	DINO CRISIS	
	●プレイステーション	●99年7月1日発売予定
	●カプコン	●5800円
	●パニックホラー	●デュアルショック(振動のみ)対応

壁の向こう側に待ち受ける者は

カプコンのアクションアドベンチャーの最新作となる『ディノ クライシス』。『バイオ ハザード』のゲームシステムを継承しつつ、恐怖のベクトルをまったく違う方向へと変え、新たなる方向性を示すものとして大きな期待のかかる作品だ。この中で最も魅力的な存在となるのは、敵として登場する恐竜たちだろう。ゲームショウで流されていたプロモーションビデオで見ることができたヴェロキラプトルやT・レックス、プテラノドンの姿は、実に生き生きとしており、その魅力も十分に伝わってきた。このほかにどのような恐竜たちが登場するのかはまだ不明だが、恐竜ファンとしては、期待せずにはいられない。



➡地響きを立てて追ってくるティラノサウルス・レックス。捕まればひと飲みにされてしまうだろう

⬇未知なる恐怖が彼らを襲う。一体何がこの場所をこのような地獄にしてしまったのだろうか……!?

とにかく
この島は狂ってるわ

追われる恐怖を実体験

時速十数キロで走るラプトルに追われる主人公。追われる恐怖を、リアルタイムにカメラが捕らえる。背景がフルポリゴンとなったため、このようなシーンが再現可能になった。緊張感も凄い!

DINOSAULS TERROR
恐竜たちの狂宴

かつての地上の支配者たちが繰り広げる恐怖の宴……。獲物となる人間たちは、為すすべなく彼らの「餌」として狩られていく。この最悪の事態をどのようにして切り抜けていくか、生物同士の生き残りをかけた戦いが始まる……。

どうすれば恐竜たちに勝てるのか

力ではとうてい勝つことができない恐竜たちを相手にするためには、彼らの知能では及ばないレベルの高い行動力が必要になってくるだろう。人間としてのプライドを賭ける覚悟で挑まなければ、このサバイバルを生き残ることができないであろう。

勇気



何事にも恐れずに立ち向かう勇気は眼前の壁を取り除いてくれる。もちろん全てにおいてそうとは限らないのだが……。

運



時には運を天に任せてみるのも手。そのためにも何かしら行動をおこしてみよう。思わぬ展開になる可能性もある。

知恵



人間の誇る最強の武器ともいえる頭脳。恐竜たちの行動を先の先まで読むことができれば、勝機は見えてくるはずだ。

チームワーク



単独よりも、チームで動くほうが確実な場合もある。ラプトルたちに負けない、息の合った動作を迅速に行おう。

もう一つの主人公 ヴェロキラプトルの魅力とは VELOCIRAPTOR

映画『ジュラシック・パーク』で広くその名を知らしめた彼らの魅力は、肉食恐竜として理想的に進化したその機能美にあるという。ナイフのような鉤爪、狡猾で残忍な性格、チームワークの良さ、俊敏な動き……。まさに完璧な肉食恐竜なのである。



　※画面は開発中のものです。

STRAY SHEEP

～ポーとメリーの大冒険～

深夜のアニメや絵本で人気のひつじ君、“ポー”がアドベンチャーゲームで登場だ。今月は、キャラクターたちと、ファンタジックなストーリーをチェックするよ。

DATA
STRAY SHEEP ～ポーとメリーの大冒険～
●プレイステーション　●8月発売予定
●ROBOT　●5800円予定
●アドベンチャー

構成・文／宮澤ゆきの

可愛い恋人を助けるため ポーの大冒険が今、始まる!

涙なんかみせない 必ず逢えるから…

草原で平和に暮らしていたポーは、アゲハ蝶を追って遊んでいると、黒羊のメリーと出逢う。仲良くなった2人は、お気に入りのカモミール畑でお昼寝していたが、突然やってきた飛行船の捕獲アームに、メリーは捕えられてしまう。飛行船に乗っていたのは、ヴォルブス城、女王のヴォルの手下、金狼ドルと銀狼バル。ヴォルは原因不明の奇病にかかり、唯一治療できる薬、黒羊の涙をたくさん手に入れる為、世界中の黒羊を捕まえていたのだ。ポーは、恋人メリーがヴォルブス城に連れ去られてしまい、草原に一人ぼっちでたたずむ…。

ポーには、メリーが何処に連れて行かれたのか、誰の仕業なのかまったく解らない。それでも諦めず、メリーを捜す旅に出る。道のりは険しいけど、今まで知らなかった不思議な世界と、そこに住むステキなキャラクターたちがポーとキミが来るのを待っているのだ。


⬆わがままな女王、ヴォル。毛が抜ける奇病を治すため、たくさんの黒羊を探している


⬅カモミール畑で、いい香りにつつまれてお昼寝するポーとメリー。でも、楽しい時間は続かない…


➡突然2人を襲う飛行船。伸びてきた捕獲アームにメリーは捕まり、ポーの旅が始まった

STRAY SHEEP ワールドの住人たち

キャラクターたちは、「STRAY SHEEP」の原作者、野村辰寿氏のデザインだ。そのうちの何人(?)かを紹介しよう



●ポー

今回の物語の主人公。深夜TVでもお馴染みの羊君。グレートブリテン島出身で3歳だって、知ってたかな?



●メリー

ポーの恋人の黒羊。二人で遊んでいた所を、ヴォルに捕えられてしまう。TVでは「ポーのロマンス」に登場した



➡スノーフィールドに住む雪女。ポーは、雪男スノーンからの手紙を彼女に届ける



⬅全員表情が違っていて可愛い。バンジージャンプで勝負して、バナナをGETだ!



➡カエル洞窟でバンド活動をしているミュージシャンだぞ

GREEN FIELD

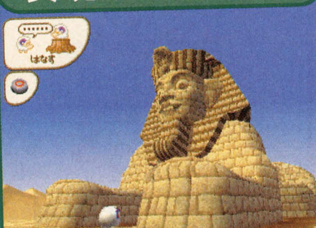

⬆始めに行くのは森の中。小鳥の「ピーキチ」にエサを与えるのが旅の出発点だ

SNOW FIELD

⬇サンタクロースはメリーのいる「この世の果て」について教えてくれる



SAND FIELD

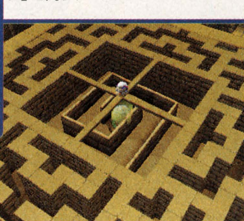

⬆スフィンクスのクイズに答えられないと先に進めない。ポーの旅はまだまだ続く…

楽しいミニゲームが盛りだくさんだぞ!!

各ステージにあるミニゲームが、冒険を進めるポイントになる。ミニゲームには「サルバンジー」などのアクション系や、クイズや迷路、パズルなどの頭脳系がある。ポーは、行く先々で出会うキャラクター達の悩み事やお願いをかなえてあげたり、時には勝負をするのだ。ポーが勝つと、重要なアイテムや、冒険に必要なヒントを教えてもらえる。もちろん、行く手を阻む意地悪なキャラクターも登場するから気を抜けない。



⬅坂の上から降りてくるペンギン達をかわして、ペンギンの親分「ロック」を倒すゲーム


➡ミニゲーム以外でも、迷路の様な道や、ポー1人では渡れない川も出てくるから要注意だ

巨人のドシン

パンク思想のゲーム作家、飯田和敏が手がける不条理ゲームの情報解禁！

D A T A	
	巨人のドシン1
	●NINTENDO64DD
	●アゲ・サ・ゲーム南国風
	●発売元未定
	●発売日未定
	●価格未定

巨人の気分を体感する。97年秋の発表以後、周辺情報ばかりが展開した『巨人のドシン』。今回が画面初公開となる。神とも悪魔ともつかないその巨人の姿は……かわいらしい！

構成・文／小島幸博（編集部）



最初は小さい巨人でも…！

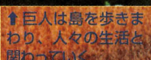
⬅ゲームが始まった直後の巨人はこんなサイズ。とりあえず画面には収まっています。どことなくダイダラボッチな感じ



⬆これが南の島の全景。突如この島に巨人が現れるところからゲームは始まる

ここまで大きくなるのです！

➡もはや画面に入りきらない巨人。中央に位置するのは性器ではありません？ヘソ…って、誰から生まれたのよ!?



⬆巨人は島を歩きまわり、人々の生活と関わっていく

ゲーム史上最大のキャラクター登場！感謝と憎しみが巨人をデカくする！

プレイヤーが操るのはユーモラスな表情を持つ巨人である。巨人は人間や動物が暮らす南の島を歩き回り、地面を持ち上げて隆起させたり、地たんだを踏んで沈降させたりできる。家ほどの重い物体を右から左へと運ぶこともできる。これにより南の島自体に変化が起こるわけだが、その影響はそこに棲む人間や動物と無関係ではない。つまり、島の住人が「山を作って欲しい」と願っているのを巨人の力で満たしてやれば、その住人から感謝の気持ち（LOVE）を得ることができる。巨人はLOVEが貯まることでさらに巨大化し、より大きなパワーを持つことになる。しかし、巨大になるがゆえに移動などがおぼつかなくなり、誤って住人を踏んだり、町を壊してしまったりするのだ。

人々の思いを満たすたびに体は巨大化し、それと同時に人々に災いを与え憎まれていく……。この人生の不条理にも似たメタファーこそ、本作の最大の魅力と思われる。まずは、64ディスクドライブとともに完成品を待ちたい。

風景も時間とともに変わってゆく



⬆夕暮れな空が郷愁を感じさせます。なんでも持ち上げてしまう長い両腕が特徴

大地と巨人の共生する地となるか



⬆緑多き南の島。巨人はなぜこの地に現れたのか？ それは善きことなのか？

人間との関わりはどういう結末を迎える？

⬅島の住人は家を建て、畑を耕し、集落を形成している。巨人は招かれざる者か？

なんと『巨人のドシン1』の続編が発表!? その名も『Black OR Whiteバージョン（仮）』

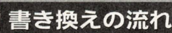
今回発表になった『巨人のドシン1』は後に「64ディスクドライブ書き換え機」でデータを書き換えることが可能だという。それも2種類のバージョンとなるらしい。まず『巨人のドシン1』をある程度遊んだら（①）、近所のお店に設置予定の64DD書き換え機へ持っていく（②）。そして、そこで『Black OR Whiteバージョン』に書き換えるのだが、実は書き換えは『Blackバージョン』か『Whiteバージョン』のどちらかしか選べないという（③）。つまり一度どちらかのバージョンを書き込むと、もう一方のバージョンで遊ぶことができない仕組みである。

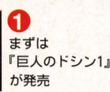
選んで・新しいものを手に入れて・違う世界が始まる……どことなく恋愛にも似た人生の究極的選択をゲームに仕掛けるなんて、なかなか粋な計らいではないか。

Blackバージョン 『巨人のドシン1』のデザインされた非ゲーム性をさらに昇華させたもの。

Whiteバージョン 『巨人のドシン1』でデザインされたゲーム性をさらに追求したもの。

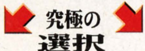
書き換えの流れ（本誌予想）





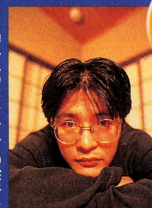
① まずは『巨人のドシン1』が発売

② 64DD書き換え機で究極の選択



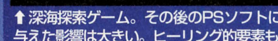
③『Black or Whiteバージョン』どちらにする？

WHO'S WHO 飯田和敏 WORKS



『巨人のドシン』の作者、飯田和敏氏は前衛的な作風を持つゲーム作家。有限会社パーラム所属。ユニークな作品のファンも多い。

'95 アクアノートの休日



⬆深海探索ゲーム。その後のPSソフトに与えた影響は大きい。ヒーリング的要素も

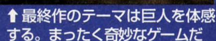
'96 太陽のしっぽ



⬆原始生活体験ゲーム。ある種アッパー系ドラッグのような雰囲気が特徴

'99 『巨人のドシン1』が登場！

最新作『巨人のドシン』は「異質な環境をゲーム上で体感する」という環境シミュレーションの3部作、その最終作に位置するといわれている。



⬆最終作のテーマは巨人を体感する。まったく奇妙なゲームだ

SOULCALIBUR

DATA
ソウルキャリバー
●ドリームキャスト
●ナムコ
●3D武器格闘アクション
●夏発売予定
●価格未定
●ぷるぷるぱっく他対応

構成・文／ミズタトシヒコ・山猫有限会社

オラオラッこの凄さよーく見とけよッ!

先月は、どんなキャラクターが登場するかについて紹介したので、今回は前作の『ソウルエッジ』から新しく加えられたキャラに焦点を絞って紹介しよう。また、このゲームの肝である格闘画面だが、これはたっぷりじっくりと見てもらったほうがその迫力を理解できるだろう。ということで、今回はサービスとしてみっちりとページに写真を詰め込んでみた。それと、各画面についての解説は写真の番号に合わせてこのページの下段にまとめておいたぞ。

南海の伊達男～マキシ

使用武器	ヌンチャク
流派	七閃架裏破手(しっせんかりはでぃ)
年齢	24歳
生年月日	5月1日
出身地	首里／琉球王国
身長	174cm
体重	57kg
血液型	O型

覇汀原(ふぁてぃばる)⇨


2


6


3

歴史に選ばれて
人は戦士となり
歴史に刻まれて
戦士は英雄となる
―19世紀頃の吟遊詩人歌―


7


1

蒼き悪夢～アスタロス

使用武器	ジャイアントアックス
流派	ギュルクス
年齢	3歳
生年月日	9月3日
出身地	不明
身長	193cm
体重	95kg
血液型	なし

クルトゥエス⇨


8


4

涼風の旅芸人～シャンファ

使用武器	中華剣
流派	母より伝承された剣法
年齢	16歳
生年月日	4月2日
出身地	北京／明
身長	152cm
体重	46kg
血液型	B型

護法剣(ごほうけん)⇨


5

1 アップで見ると、前作に比べてパーツも多くなり、より細かいところのテクスチャーまでていねいに描き込まれているのがよくわかる

2 マキシのヌンチャクにより上空に吹っ飛ぶアスタロス。いわゆる「浮かせ技」で、この後さらにいろいろな技をブチ込むのだッ!!

3 前作にもあった、この武器の光り輝く美しい軌跡が『ソウルキャリバー』をカッコよく思わせる魅力のひとつだといえる

4 キャラクターだけではなく、背景のグラフィックも大幅にパワーアップ。ち密な背景がプレイ中の雰囲気を自然と盛り上げるのだ

5 パワーあふれるアスタロスの斧攻撃。普通のアッパーだとガードされてしまうが、ボタンホールドで溜めれば、ガード不能技だッ!

6 まるで舞うように闘うマキシ。ところで、足にある物体に気がついただろうか。実はこれはヌンチャクを使った蹴り技なのである

7 足元の砂煙や、攻撃が当たったときのヒットマークなど、家庭用ゲームになると削られがちな細やかな描写もDCだから再現できる

8 実在の中国武術のチャンピオン・李天援先生をモーションキャプチャーしているから、こんな華麗な動きが再現できるのだ

  ※画面は開発中のものです

今冬カプコンが放つ戦国活劇大作!!

鬼武者(仮)

DATA	
鬼武者(仮)	
●プレイステーション	
●カプコン	
●未定	
●今冬発売予定	
●価格未定	

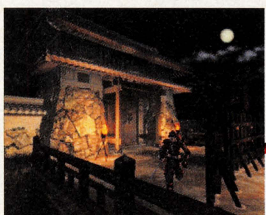
「戦国」混沌の世、左馬介の剣が唸る!

刀で敵を叩き斬る快感にふるえ、戦国を舞台とした壮大な物語に酔う。時代劇のヒーローをリアルに体感できるゲームだ。画面構成や操作方法などのゲームシステムは、カプコンの大ヒット作『バイオハザード』を踏襲。緻密に描かれた背景のなか、ポリゴンのキャラクターを自在に動かせるのだ。美麗なグラフィックスと馴染み深いシステムによって、誰もが戦国という非日常空間に没入できるはず!

主人公＝明智左馬介



⬆「あけち さまのすけ」と読む。従兄弟の「雪姫」が何者かにさらわれたことから、単身、雪姫が居住していた城へと駆けつける



➡鎧をまとった主人公が城内へと向かう。見事に再現された戦国時代の雰囲気に圧巻だ

城内に潜む修羅と化した武者たち

異常な凶暴性を持つ武者たちが、四方八方、いたるところより襲いかかってくる。息つく暇もなく現れる敵を、どう斬りさばいていくか。アクション性の高い本作の楽しみどころのひとつだ。

⬇扉を開けると、いきなり包囲された。素早い行動が生死を分ける!



⬆狭い通路でも、容赦なく敵は迫りくる。左馬介に剣を下ろすことは許されない

仕かけられた罠、そして謎

城内では、無数の罠と謎が待ち受ける。現時点で詳細は不明だが、『バイオハザード』同様、いや、それ以上の謎が左馬介を苦しめるはず。

⬅空洞が不自然に開いている。中で待ち受けるのは罠か、それとも……

⬇同士の亡骸。遺体より何か得られるのだろうか



⬅像を発見。調べれば、何かを発見できそうだ

ボタン1発! 迫力の剣術で敵を討つ!!

刀を舞わせ操る快感

刀を使った戦闘を楽しむのに、難しい操作は必要ない。攻撃ボタンと方向キーの組み合わせだけで、多彩な剣術を次々と繰り出せる。必殺技ボタンを押せば、炎ほとばしる必殺の剣術も使えるのだ。誰もが簡単に、敵を倒す快感を味わえる。



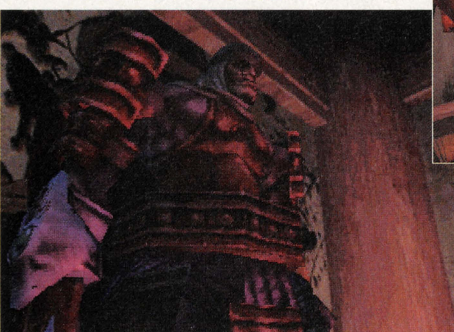
⬅轟音をたてて必殺の攻撃が炸裂! 必殺技のゲージ分だけ使える予定だ

城深く、左馬介を待つものは!?

雪姫は、織田信長の軍に捕らわれた可能性が高いらしい。権力を増長させる信長の策略に、雪姫はどう関わっているのか。そして、城へ乗り込んだ左馬介を待つものは? 今後の情報が待ち遠しい。

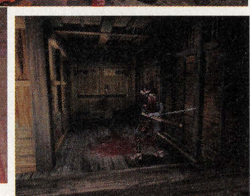


⬆炎上する通路内で素早い動きの敵が襲いかかる。炎と敵に囲まれ、どう窮地を脱する?





⬅地響きをたてて、巨大な敵が現れた。刀ひとつで奴を倒せるのか



⬅床一面に広がった血の海。敵の刃に倒れた同士の血? この先に何が・・・

ゲストクリエイターとして 金城 武が全面協力!

TVドラマなどで、日本でも大ブレイク中の人気俳優「金城 武」が、制作に深くたずさわっている。主人公の声、表情、モーションを熱演しているほか、ゲームのシナリオなど様々なことにも積極的に意見を述べているという。金城武、初のクリエイター作品となる本作。その手腕に注目してほしい。

主人公は金城 武の分身!?



⬆⬅金城氏とソックリの左馬介の顔。今後の改良で、左馬介＝金城武となる日も近そうだ

 ※画面は開発中のものです。

3年の沈黙を破って 壮大な物語が今、蘇る!!



名作『ファイアーエムブレム』が ニンテンドウパワーで復活だ! 9年の歳月を越え、熟成された新作『トラキア776』を紹介しよう

DATA		
ファイアーエムブレム トラキア776		●価格未定
●スーパーファミコン	●シミュレーションRPG	●ニンテンドウパワー専用(要SFメモリカセット)
●任天堂	●発売日未定	

構成・文/宮澤ゆきの

王国の再興をめざして 少年リーフの運命の旅

本格シミュレーションRPG『ファイアーエムブレム』が3年ぶりに新作を発表した。

5作目となる今回は、前作の時代背景に新たな光をあてる、"もうひとつの聖戦"となっている。前作との接点も深く、懐かしのキャラクターが絡んでくる。しかし、単なる続編ではない。様々な面でユーザー本位の新要素が盛り込まれ、伝統ある『FE』の最新作として、魅力溢れる珠玉の作品に生まれ変わっているのだ。



今回の主人公は勇敢な王子リーフだ



トラキアを巡る愛と勇気の物語

前作で両親を失った悲劇の王子、リーフが今回の主人公。レンスター国王であった祖父カルフの死、そしてレンスター落城。リーフはラケシス、ナンナと共に、忠臣であるフィンに助けられこれらの危機を脱出。トラキア半島にある開拓村フィアナにたどりつき、そこに身を隠した。それから13年の月日が流れ、グラン暦776年。王国復興をめざし、15歳になった王子リーフの新たなる聖戦が今、始まる。



➡ひかりの剣はリーフの亡き母、エスリンから受け継いだ名刀だ



⬅「行動」の★印は、再行動(本作からの新要素!)の可能性を表す

➡亡き父キュアンに忠誠を誓ったフィン。リーフの力強い味方になってくれる





⬅戦闘では、直接攻撃と魔法をうまく使い分けよう

前作もチェックして準備万端!!

遠い昔、邪悪な魔王を葬り、神々の化身と言われた十二聖戦士。前作『聖戦の系譜』は、その末裔達が繰り広げるユグドラル大陸の戦記である。リーフの父親であるキュアンと、母親エスリンも活躍していた。



⬅信じるものに命をかけた2人。その強さは子供のリーフにも受け継がれている

CHARACTER Profile

多彩なキャラクターも『FE』の大きな魅力。今回は、その中でもストーリーの中心となる4人を紹介!



ナンナ

フィンの娘として素性を隠しているが、実はノディオン王国王女、ラケシスの娘。今作のヒロイン。

フィン

レンスター王国に仕える忠臣。リーフを守り、王国復興を願って戦うランスナイト。



エーヴェル

リーフ達を助けたフィアナの女領主。冷戦沈着な義勇軍の指導者で、一流の剣士でもある。



リーフ

両親と祖父を殺害され、故国を追われる。槍騎士ノヴァ、聖戦士バルドの血を受け継いだ王子。

新作はここが変わった!

本作から、より戦闘を多様化する新システムが登場する。プレイヤーの戦術の選択肢が広がり、奥深くなった。

●可変シナリオ……………………

プレイヤーの進め方次第で、登場するマップ数が変わるという、可変シナリオが採用された。だから、人によっては見られないマップもあるらしい。

●ユニットの再行動……………

行動力が高いユニットは「再行動」がとれる。ユニットに「♪」マークが付けば、ただ移動するだけでなく、再び全ての行動を行うことが可能だ。

●「盗む」のコマンド…………

盗賊のスキルをもったユニットが、自分よりすばやさの劣る敵からアイテムを盗める。ただし、ユニット自身の体重より軽いものに限られる。

●賢くなった敵の行動…………

戦闘中にHPが少なくなった敵が傷薬などを使って回復したり、新しい武器を自分で買いにいったりという、自発的な行動をとるようになった。

釣りのプロフェッショナルが挑戦!!

リアルなフィッシングゲームはこれだ!!

徹底分析!



竿・リール・ルアーさえあれば、
誰でも簡単に始められる手軽さが受けて、
今、ちょっとしたブームのバスフィッシング。
釣りゲームも続々と新タイトルが登場して百花繚乱状態。
そこで、「どのゲームがおもしろいの?」
「釣りゲーって実際の釣りとリンクするの?」
という疑問に答えるべく、
リアルフィッシングの世界からゲストを招き座談会を敢行。
釣りゲームの面白さを徹底分析してみました。

構成・文/岡嶋正英　写真/石川健一郎・松本朋之　イラスト/内田進

子供から大人までをも魅了するバスフィッシング

ミミズを餌にして、近くの小川で釣り糸を垂らす・・・。この釣りの原風景が大きく変わろうとしている。釣りはフィッシングへと変貌を遂げた。糸は垂らさず、餌も付けない。ルアーを"キャスト"し、バスを"ゲット"する時代なのだ。

バスフィッシングは、ファッションリーダー的存在の芸能人やアニメ「グランダー武蔵」が火付け役となって、釣りの勢力分布図を大きく塗り替え、さらにファンを急速に増やし続けている。

水温や気圧を読んでルアーをチョイスし、バスの活性を予測してポイント選択をする。刻々と変化する自然環境と、それに応じて様変わりするバスの生態から、その日の総合的な戦略を立てていく・・・。この選択肢の多さとゲーム性の高さに加え、ひとたびヒットすれば豪快な抵抗を繰り返してやまない迫力と野性味。これこそがバスフィッシングの魅力なのだ。

バス釣りゲームの謎を解き明かす秘策とは

つりコンの登場でリアルさに磨きがかかり、加速度的におもしろくなってきた釣りゲーム。海・川・湖をフィールドにしたニューソフトが続々登場中だが、種類の多さや完成度を総合的に判断すると、ゲームの主役もやっぱりバス釣りだ。

ジャンル的には、ストーリーを楽しむRPGもいくつかあるが、ほとんどがリアリティを追求したシミュレーション・・・。

ここで我々は疑問にぶつかった。釣りゲームは本物の釣りに近づいたのか？　そもそも釣りゲームのリアリティってなんなんだっ!?　あいにく編集部員と担当ライター(自分のコト)は釣りのド素人で、正確な判断なんて到底ムリ。だったら、釣りの世界で活躍中の人をゲストに招いて、大シンポジウム大会だ(簡単に言うと座談会)。はたして、釣りゲームに潜むこの謎は解き明かされるのだろうか、ということで次ページに続く。

●98年～99年4月までに発売されたバスフィッシングゲーム

タイトル	ジャンル	ハード	メーカー名	発売日	価格
バッシングビート	シミュレーション	プレイステーション	イースリースタッフ	98年2月11日	5800円
ポケットバスフィッシング	スポーツ	ゲームボーイ	ボトムアップ	98年4月24日	3980円
BASSFISHERMAN	シミュレーション	プレイステーション	サミー	98年6月11日	5800円
爆釣列伝　翔 ～ハイパー・フィッシング～	シミュレーション	ゲームボーイ	スターフィッシュ	98年7月24日	3980円
グランダー武蔵RV	スポーツ	ゲームボーイ	バンダイ	98年7月24日	5800円
エキサイティングバス	スポーツ	プレイステーション	コナミ	98年10月8日	5800円
爆釣　リトリーブマスター	ロールプレイング	ゲームボーイ	コナミ	98年10月15日	3980円
スーパーブラックバスpocket 3	シミュレーション	ゲームボーイ	スターフィッシュ	98年11月27日	3980円
バスランディング	シミュレーション	プレイステーション	アスキー	99年1月14日	6800円
バス・ライズ	シミュレーション	プレイステーション	バンダイ	99年3月 25日	5800円
Get Bass	シミュレーション	ドリームキャスト	セガ・エンタープライゼス	99年4月1日	5800円
バス釣りにいこう！	シミュレーション	プレイステーション	バンプレスト	99年4月22日	5800円













バスプロ座談会

釣りゲームの王道バスフィッシングおすすめのソフトはこれだ!!

バス釣りプロ3人に、今年発売された3つの最新ソフトを試していただきました! いずれもバスフィッシングの醍醐味を満喫できるシミュレーションゲームだけど、魅力や特徴はまったく別。プロの目から見た各ソフトの評価は果たして・・・。

釣りゲームの革命児!? 興奮度No.1のゲットバス

編集部(以下編) みなさんこんにちは。早速ですが、まずはこのゲットバス。アーケードでやったことがある方もいらっしゃるかと思います。幻の大物が潜む湖をフル3DCGで描いたリアルな画面が好評なんです。

村田 ゲーセンでハマったよ。水門の下、船が沈んだ場所、左の給水塔、シェードが大物ポイントなんだ。ボクのレコードが今も残ってるはずだよ。

児島 村田さん、ゲームも本格的なんですね。私はこのゲームをするのは初めて。画面がきれいだし、バスやルアーの動きがリアルでビックリ。

松島 私もゲーセンでずいぶんやりましたけど、水温によって釣り方が変わってくるとか、細かいところまでちゃんと作っていますよね。基本に忠実だし。

児島 大きいのがドッカ～ンってヒットするだけじゃないんですね。

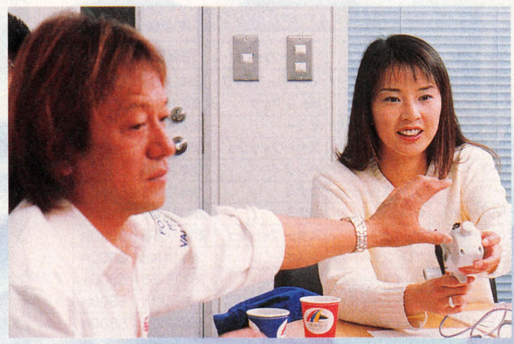
村田 そう。でも、このゲームのいいところは、単純に魚が釣れるところ。

児島 確かに、釣れないゲームって、やっていてもすぐ飽きちゃう。

松島 ただし、ヒットした後のファイトがイージーだとつまらない。そういう意味では、適当にやると糸が切れたりして、飽きないゲームですね。

村田 しかも、ビッグサイズを釣って、記録を更新していく楽しさがあるよ。

児島 すごく完成度の高いゲームだと思いますよ。ホントに楽しめるし。



リアルな水中描写で手に汗握る興奮を再現

児島 ヒットの瞬間や、水中で魚が逃げ回っているのを目撃するのは釣り人全員の夢。このゲームは、そんな釣り人の夢や願望をかなえてくれますね。

松島 それに、このルアーの動きがすごい。実際の釣りでは、水中をイメージすることがとても大切なんだけど、このゲームは、バス釣りのイメージトレーニングにも大いに役立ちそう。

村田 でもね、リアルすぎると逆につまらなくなるのが釣りゲームの宿命なんだよ。だけど、このゲームはルアーが木や柱に引っかかるところを無視するとか、キャスティングを簡略化するとか、リアルさを切り捨てるセンスとバランス感覚が絶妙なんだよね。

児島 つりコンも画面上の動きにちゃんと対応しているし、このブルブルが興奮を煽ってくれてる。引く感覚が手に伝わったら最高ですね。あれ、ルアーが当たったら石像の頭が落ちちゃった!

一同 おー、リアルじゃん!



➡ブラックバスの限界サイズ、10キロオーバーのファイトは壮絶。熱くなれるゾ!

⬅フル3DCGで描かれた画面は、釣りゲーム屈指の美しさとスムーズさを誇る

単純明快で、しかも迫力満点!!

Get Bass



DATA
- ドリームキャスト
- セガ・エンタープライゼス
- スーパーリアルバスフィッシング
- 4月1日発売
- 5800円(つりコントローラ同梱版は9800円)
- つりコントローラ・ぶるぶるぱっく・VGAボックス対応

やってみました	(松島)	(児島)	(村田)
ルアー動作リアル度	9	10	9
フィールドリアル度	8	8	8
アクションリアル度	10	9	10
エキサイティング度	9	10	10
BGMマッチ度	9	9	9
マニアック度	7	7	8
ハマリ度	10	10	10
操作の簡単さ	10	10	10
実釣お役立ち度	5	6	6
初心者へおすすめ度	10	10	10
計	87	89	90

コメント(評価)
- 興奮度最高! ゲームだってことを忘れちゃうほど。みんなで大騒ぎして楽しめる釣りゲームって初めてじゃない? バスの習性もちゃーんとおさえられてるのがスゴいぜ(村田)
- バスフィッシングをしたことがない人でも楽しめるゲームですね。これで釣りの楽しさを知ってもらえたら最高(児島)
- 釣りに行けない人や、行ってもなかなか釣れない人のストレス発散に最高のゲームが登場したって感じですね(松島)

この3人に試していただきました



フィッシングプロデモンストレーター
村田 基さん

バス釣り界の王様的存在で、テレビ「釣りロマンを求めて」出演、アニメ「グランダー武蔵」キャラクター出演、ビデオ・単行本を多数出版など、多方面で活躍中。



タレント
児島 玲子さん

テレビ「釣りロマンを求めて」に毎週出演し、全国の様々な釣りにチャレンジする釣り人のアイドル。週の半分は釣りをするという、日本を代表する女性アングラー。



Basser 副編集長
松島 秀樹さん

バス釣り師のバイブル的雑誌である「Basser」(つり人社)で主にテクニック解説のページを担当。バス釣りをあらゆる角度から鋭く切っていく分析力に定評がある。

総評

本場アメリカの雰囲気を満載したゲットバスは、細部にこだわったきれいな画面やリアルなバスの動き、エキサイティングなBGMなど、興奮度はまちがいなく釣りゲームNo.1。バス釣りの知識ゼロでも無条件で楽しめるから、スカッとしたい人におすすめ。

リアルさを徹底追求 バスランディング

編 湖全てがフィッシングポイントという自由度の高さと、自然環境に応じて変化するバスの生態もシミュレートされた、本格的なソフトなんですよ。

村田 ああ、これは○○湖だな。

松島 この湖に行ったことがある人なら、経験を生かした釣りができますね。

村田 よし、じゃあ㊙ポイントに行こう。ヒット！ あれ〜、ばれた！

児島 村田さん、普段の釣りより熱くなってる！ あ、この場所知ってる。この前行ったとき、大きいのが釣れたんですよ。でも、釣れないよ〜。

編 あの〜、最初にレクチャーを受けないとなかなか釣れないんです。



➡自らゲーム制作にも携わる村田さん。広範囲にわたる知識に一同ビックリ



➡⬇レクチャーモードでは、キャストやルアーアクションの付け方など、非常に細かいレクチャーが受けられる。合格試験もあるのだ

STEP 工程表
STEP1「キャスティング」
STEP2「リーリングとフッキング」
STEP3「各ルアーの特徴」
STEP4「ロッドアクション」
STEP5「ボート操作と魚探」
STEP6「バスの生態」
STEP7「卒業検定」

松島 詳しいレクチャーですね。これはバス釣りの教科書にもなりそう。

児島 バス釣りがしてみたいけど、教えてくれる人がいないという人は、このレクチャーモードをマスターすれば、基本は充分OKですね。

村田 そうだね。ルアーやキャストの使い分けとか、実際の釣りに役立つ情報がたくさん入っていると思うよ。

松島 なるほど。いろんな操作を覚えたら、釣れるようになってきました。リアルなものを求めるなら、このゲーム、かなりいけるんじゃないかな。

児島 簡単にはいかないし、奥が深いから飽きないですね。ボートで魚探を見ながらポイントを探すのも楽しいし。でも、魚が見えないんだ。

村田 ゲームなんだから、見えた方が楽しいよね。あまりリアルさにこだわると、ドキドキよりもイライラする。

松島 私も水上からだけっていう視点には反対だな。水中で繰り広げられるバスの迫力や躍動感が伝わってこない。

編 ちょっとすみません。水中でのファイトやルアーの動きは、釣り上げた後のリプレイで再現できるんです。

一同 おー、凝ってる!!

村田 やるねー。リアルさにこだわって失敗したゲームって多いけど、これは、じっくりやればやるほどおもしろさが出てくるゲームなんだな。



マニアも納得の充実した内容!!

バスランディング



DATA
- ●プレイステーション
- ●アスキー
- ●バスフィッシングシミュレーション
- ●1月14日発売
- ●6800円（つりコン同梱版は9990円）
- ●つりコン、デュアルショック対応

やってみました



ルアー動作リアル度	6	7	8
フィールドリアル度	8	8	5
アクションリアル度	5	6	3
エキサイティング度	5	5	5
BGMマッチ度	6	6	8
マニアック度	8	10	10
ハマリ度	10	6	8
操作の簡単さ	6	5	2
実釣お役立ち度	9	8	9
初心者へおすすめ度	6	5	6
計	69	66	64

コメント（評価）

●短時間しかやらなかったから評価が厳しくなったけど、釣りマニアとか、ディープなゲーマーにおすすめだよ（村田）

●好きな釣り場に行けるなど自由度の高さは抜群だけど、操作を覚えるのが大変。凝った作りは好感が持てます（児島）

●時間をかけないと、このゲームのおもしろさとかスゴさって伝わってこないんだと思います。苦労してパズルを解いていくような作業が好きな人は、きっとハマりますよ（松島）

釣りゲーに「つりコン」は必需品！



➡つりコントローラ（セガ・5800円）、（写真右から）つりコン（アスキー・5980円）、「バス・ライズ」同梱特製コントローラ（バンダイ）

リールを巻く動作やルアーを投げ込む動きを、リアルな釣りにグッと近づけてくれるのがこのつりコンだ。フッキングや巻き取り速度に完全対応し、魚が掛かったときに手元に伝わるバイブレーションが釣りの臨場感を見事に再現してくれる。楽しさを何倍にも広げてくれるつりコンは、釣りゲームになくてはならない必須アイテムだ。

総評

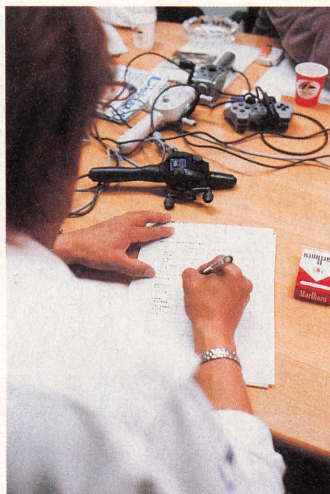
釣りゲーム史上、これほどマニアックに作り込まれたゲームがあっただろうか!! 天候や水温を自由に設定できるのはもちろん、なんとロッドやリールなど150種類以上のギアを自由に選べるのだ。初心者には、バス釣りをみっちり教えてくれるレクチャーモードがあるから安心。ハマったら抜けられなくなるぞ。



➡鋭い目つきで画面を見つめる村田さん。少々苦戦ぎみ!?

バスプロ座談会

多彩なルアーが選べるバス・ライズ



編 このバス・ライズは、水中でのルアーの動きに特徴があって、160種類以上のルアーが登場するんですよ。

松島 ルアーがアップになる画面は迫力があるし動きもかなりいい。ルアーの音が個性的で楽しいですね。

児島 あ、ヒットしました！ バスが食いついてくる瞬間は、画面のアングルがいいから、かなり気持ちいいです。

松島 でも、BGMがのどかすぎて、臨場感に欠けるのが残念。

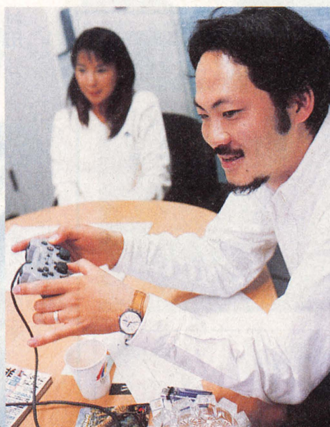
村田 魚やルアーの音を含めて、音ってとても重要なんだよ。どのゲームも魚の引きをレベルゲージで表してるけど、竿のきしみ音とか、ドラグが作動するジーっていう音を表現した方がずっとエキサイティングになるはず。

児島 釣りをするときは、常にその音で状況を判断しているから、ゲームにそんな音が取り込まれたら、体がシュアーに反応しちゃいそう。

村田 どれ、ボクもやってみようかな。お、ルアーの動きは確かにいいね。ルアーごとに違う動きをするし、つりコンの操作に敏感に反応する。

松島 ルアー操作によってバスの反応も違うみたいですよ。このゲームのビッグバス攻略法なんかも、この辺に隠されていそうですね。

実際の釣りにはない、ゲームならではの魅力発見



児島 簡単にバスがヒットしてきますね。コントローラーのブルブル感が強烈。バスの抵抗もハンパじゃない。やっと釣れました。でも小さいよ～。

村田 そのサイズであんなにラインが切れそうになるのってちょっとな。

松島 ヒットはしても、ゲットは難しくできてるんですかね。

村田 ホントの釣りでは1日数回ヒットすればいい方なんだけどね。

児島 しかも、ヒットするまでに何百回もキャストを繰り返したり、ポイントを丹念に探ったり。苦労に苦労を重ねて、やっとバスをゲットすることができる。

村田 そう。そこに感動があるんだよ。それがバス釣りの魅力。

松島 でも、ビギナーが闇雲に釣りをしたって釣れないですよね。1尾を釣るまでに1年かかるかもしれない。そんな辛い思いをしている人は、ぜひこのゲームで憂さを晴らしてほしい。

児島 ゲームなら、寒さ暑さに悩まされることもないし、みんなで画面を囲んでワイワイ楽しむことだってできる。そんな手軽さがゲームの魅力ですね。

村田 でも、釣りって、釣れなくても楽しいんだぜ。手足がふるえる感動が味わえる経験って、他にはないでしょ。せっかくゲームで釣りに近づいたんだから、実際の釣りに行ってほしいな。

松島 ゲームには釣りに役立つ情報がちりばめられていますね。実際の釣りで、ゲームで得たワザを試してみるのも楽しいんじゃないかな。きっと、全く違った喜びを体験できますよ。

児島 そうですね。ばらしたときの悔しさや、やっと釣り上げたときの喜びをぜひ味わってほしいです。



↑釣りゲームの多彩さ、リアルさにはプロのみなさんもビックリ。つい熱くなってコントローラーを振り回す場面も

リアルなルアーが実践的!!

バス・ライズ



DATA
- ●プレイステーション
- ●バンダイ
- ●釣りゲーム
- ●3月25日発売
- ●5800円（コントローラ同梱パック9800円）
- ●フィッシングコントローラ、デュアルショック対応

やってみました			
ルアー動作リアル度	9	10	8
フィールドリアル度	7	8	7
アクションリアル度	7	8	5
エキサイティング度	6	9	7
BGMマッチ度	5	8	6
マニアック度	5	8	8
ハマリ度	7	9	7
操作の簡単さ	10	10	9
実釣お役立ち度	5	8	8
初心者へおすすめ度	6	8	8
計	67	86	73

コメント（評価）

●水の中の描写はかなりいい線いってるね。コントローラーの反応がすごくいい。これでテクニックを磨け！（村田）

●とにかくルアーにこだわってますね。実際に使われているルアーが登場するから、動きを覚えておけばバスの誘い方もレベルアップできるし、たくさん釣れるようになりそう（児島）

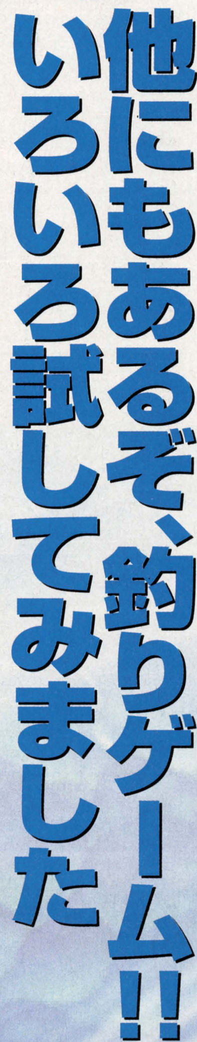
●簡単に食いついてくるから、ヒットさせる醍醐味は乏しいかな。逆に言えば、その手軽さがこのゲームの持ち味（松島）



総評

実際の釣りにも通用するリアルさと、プロをも唸らせる迫力が釣りゲームに満載されていることがプロによって証明されましたね。ここでおさらい。ダイナミズムを堪能したいならゲットバス。考える釣りをしたいならバスランディング。ゲームの時ぐらい苦労せずに釣りをしたいという人にはバス・ライズがおすすめ。

楽しみ方によってソフトを選べば、ゲームの魅力もアップするはず。



釣りのフィールドは湖のバスフィッシングだけじゃない!! そこで、海と川を舞台にした代表的な4ソフトをチョイスし、その魅力を徹底分析。ついでに、釣りの魅力も体験しちゃえってことで、シーバス釣りにチャレンジだ。

海や川も個性派揃い。どれを選ぶ?

釣りゲームの主流が湖を舞台にしたバスフィッシングだからといって、釣りのフィールドがそれだけだと思ったら大マチガイ!! 釣りには、海と川という広大なフィールドが残されている。そして、そのフィールドを舞台にした魅力的なソフトもいっぱいあるのだ。

まずは海。人気の爆釣モノの最新作が「村越正海の爆釣シーバス・フィッシング」だ。96年と97年に発売された同シリーズの廉価版だけに、アクションはちょっと単純だけど、ルアーフィッシングの第一人者村越正海氏のフィッシングガイダンスがついているから、楽しみながら釣りを学ぶことができる。

続いて、「BPSザ・チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング」。このゲームは、松方弘樹と共にオーストラリアロケを敢行し、160シーンを超えるムービーを収録しているから臨場感抜群。ヒットしてから釣り上げるまでがとにかく大変だけど、松方さんの熱い励ましを聞いて、ビッグなブルーマーリンをゲットしよう。

一方、自然を愛するアウトドア派におすすめなのが「それ行けフライフィッシング」。このゲーム、魚を釣り上げるシーンは結構単純なんだけど、緑あふれる渓谷を探索して、釣り場を見つけ出す冒険や、自然との対話など、いろいろな楽しみ方がちりばめられている。さらに、自分だけのフライ作成もできるというから驚きだ。

最後は、スーパーファミコンで20万本、ゲームボーイで30万本という驚異の実績を持つ、人気の「川ぬし」シリーズ最新作「川のぬし釣り～秘境を求めて～」。他の3作品とは異なるRPGで、キャラクターが6人に増え、物語もさらに豊かになった。RPGでは異例な水中シーンのリアルさや、釣った魚をすぐ釣りノートへ登録できるなど、長く楽しみたい人にぴったり。釣り部分はデュアルショック対応だから、臨場感を体験できる。

以上、自分にぴったりの、楽しい釣りゲームを見つけて楽しもう。

海釣りの第一人者が解説
村越正海の爆釣シーバス・フィッシング

DATA
- ●プレイステーション
- ●ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト
- ●釣りシミュレーション三昧シリーズ
- ●3月25日発売
- ●3800円
- ●デュアルショック対応

たまには静かに釣りをしよう
それ行けフライフィッシング

DATA
- ●プレイステーション
- ●ビクターインタラクティブソフトウエア／ビクターソフト
- ●アウトドアフィッシングゲーム
- ●1月21日発売
- ●5800円

身も心も松方弘樹になりきれる
BPS ザ・チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング

DATA
- ●プレイステーション
- ●ビーピーエス
- ●フィッシング
- ●4月28日発売
- ●2800円

冒険しながら釣りしたい!!
川のぬし釣り ～秘境を求めて～

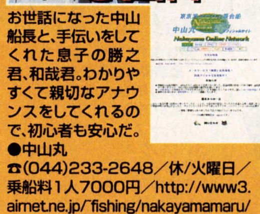
DATA
- ●プレイステーション
- ●パックインソフト
- ●釣りRPG
- ●98年8月20日発売
- ●4800円
- ●デュアルショック対応

編集部員がシーバス釣りに挑戦!!

秘密兵器「ポケットソナー」をひっさげて、海のルアー釣りターゲット、シーバスに挑んだ。ド素人編集部員2人に勝算はあるのか!!

釣りゲームの魅力はだいたいマスターした編集部員だが、釣りの醍醐味については"?"。

そこで、シーバス釣りに行って来ました。早朝5時の出船に意識朦朧としながらも、広い海の爽快感や、朝日の美しさにうっとり。この時点で半分満足。あとは釣るだけ。キャスト～巻き上げという一連の動作は釣りゲームで予習済み。フッキングもつりコン仕込みが見事通用。ゲームが充分釣りに役立つことを、身をもって証明したのだ。



お世話になった中山船長と、手伝いをしてくれた息子の勝之君、和哉君。わかりやすくて親切なアナウンスをしてくれるので、初心者も安心だ。
●中山丸
☎(044)233-2648／休/火曜日／乗船料1人7000円／http://www3.airnet.ne.jp/~fishing/nakayamamaru/

⬇ゲームボーイに接続するだけで魚群探知機に早変わり。ゲームや魚辞典もついているスグレモノ ポケットソナー(バンダイ・14800円)



➡7:10 船長がついにシーバスの反応をキャッチ。魚群探知機画面上の赤い点が魚だ。船上に緊張が走る。よーし、一番最初に釣ったるゾ!!

ピコーン

⬅ポケットソナー画面。水深はバッチリなんだけど、反応がわかりずらいな。波の揺れに弱いのかも

⬇7:25 ついにヒット～!!すっごい引きだ～。この手応え、たまりません。ホントに釣れるなんて(感涙)





⬆7:30 ルアー釣り初体験の私にも釣れちゃった。ラッキー。もしかして才能あるのかな?

ゲームボーイ

⬆8:30 奢れる者は久しからず、で釣れなくなった…。こんな時はポケットソナーのゲームで爆釣するにかぎる

⬇9:00 ボクは好調持続中。結局、約3時間で5尾ゲット。その3倍ぐらいヒットしたから、トップも夢じゃなかった



リアルフィッシングの予習に最適なアイテムはこれだ!!

釣りゲームの魅力をマスターしたら、次は本物の釣りにチャレンジでしょう。そこで、まずは魚の引きが体感できるアーケードゲームで腕試し。そして、ビギナー向けのタックルガイドを参考に、準備万端整えてフィールドへ飛び出そう。

リアル度満点のコントローラで本物体験!

ちょっと前にゲームセンターの釣りゲームの前に人が群がっていたのは、ゲーマーなら誰でも覚えているはず。あのアーケード版釣りゲームのおもしろさの秘密はコントローラーにある。バス釣りの王様村田基さんも、「ゲットバスの筐体はすっごいよ～。グググッとくる引きは本物の釣りと変わんない。油断するとすぐ糸が切れるから、釣りの練習にもってこいだよ」と太鼓判。

アーケードの魅力は、もちろんそれだけじゃない。記録更新に挑むのも楽しいし、上達すればギャラリーの熱い視線も浴びられる。友達同士でワイワイ騒ぐのもいいし、彼女にチャレンジしてもらって釣りの楽しさをアピールすれば、フィッシングデートも夢じゃない。そうそう、ハイスコアをゲットすれば、自分の名前が残せる魅力もあるよね。

現在、ゲームセンターに設置されているのはゲットバスがメイン。内容はコンシューマー用ソフトとほとんど同じだから、攻略法をあらかじめ自宅で練習できる。ヒントは、小物がヒットしたら糸を切っちゃうことと、大物が潜む場所をつかむこと。

バスフィッシングのフィールドに出る前に、アーケード版釣りゲームを試しておいても絶対ソンはしないぞ。



ANGLER KING
ナムコ　稼働中



Get Bass
セガ・エンタープライゼス
稼働中

本格的にバス釣りをはじめる前に・・・
おススメBOOK&VIDEO

バス釣りに行く前にもうちょっと情報収集しておきたい、という人におすすめの本とビデオがこれだ。

バス釣りの魅力が満載された月刊誌
Basser（つり人社）648円
最新バス釣法や釣行記、アメリカのバス釣りレポートなど、様々な角度からバス釣りの魅力に迫る情報満載の月刊誌。バス釣りの基本をマスターした人におすすめの一冊。

ルアーフィッシング全般がわかる本
ルアーフィッシング入門（地球丸）1600円
バス釣りに限らず、渓流のトラウトや海のルアー釣りなど、あらゆるフィールドのルアー釣りを、写真を多用してわかりやすく解説。基本的な知識とテクニックはこの一冊でOK。

実践的テクニックを漫画で解説
10倍釣れるバッシング2（ランディング社）1238円
バス釣りのノウハウを漫画で紹介。"王様"村田基氏の監修だから、内容は保証付き。タックル操作やルアーの使い分け、アクションのつけ方など、実践的内容が充実している。

基本テクを網羅した入門ビデオ
テツ西山のこれから始めるバスフィッシング（つり人社）2718円+税
フィッシングキャスターの西山氏が、懇切丁寧に解説。内容は水中撮影によるルアーのアクション解説、キャスティングのノウハウ、実釣編など。

いつか釣ってみたい巨大バスが登場
完全無欠の Japan Style X「Japanese Dream 池原ダム実釣編」（シマノ）3690円+税
村田基氏が、10ポンドオーバーのバスに挑む豪快なビデオ。村田氏特有の明るくわかりやすい解説が楽しい。このビデオで夢を膨らまそう。

さらに実践的な内容のハウツービデオ
実践パターンフィッシング（アピス）3619円
最新バス釣法や釣行記、アメリカのバス釣りレポートなど、様々な角度からバス釣りの魅力に迫る情報満載の月刊誌。バス釣りの基本をマスターした人におすす　めの一冊。

（資料提供）渋谷SANSUI Part2

バスフィッシンググッズ大公開!!

初心者はここから始めよう

さーて、いよいよ実践だ。バス釣りは基本的に、竿・リール・糸・ルアーさえ揃えれば即釣りOK。そこで注意したいのは全体のバランス。予算と、どこに・いつ行くのかなど、基本的なことを整理して、あとは釣具店スタッフにぜーんぶ任せちゃおう。基本セットの予算の目安は25000円。とりあえず、お店に行ってみよう!

これだけは揃えよう



⬆リールはドラグ性能の良いものが狙い目。8200円～。ライン（6lb）100m 1080円～

⬆竿を購入するときは、手に持って重さやバランスを感じよう。10000円～20000円前後のものが揃っている

➡とにかく種類が多いのがルアー。大別するとハードとソフトの2タイプがある。スタッフに選んでもらった方が無難

タックル選びはスタッフまかせでOKだが、覚えておきたいことが何点かある。竿については、堅めの方がバスのヒットがわかりやすい。また、一日中振り続けるのだから、なるべく軽いものをチョイスしよう。リールはベイトとスピニングの2種類があり、主流はベイトだが、操作しやすさはスピニングが上。

何百種類もあるルアー選びについては、経験者のアドバイスを最優先させよう。ハードルアー640円～、ソフトルアー320円～



渋谷SANSUI Part2
東京都渋谷区渋谷3-16-1
☎(03)3400-0160

取材に協力してくれたサンスイさんはルアーフィッシングはもちろん、あらゆる釣りをサポートするトータルなお店。お洒落な店内は女性でも気軽に入れる明るい雰囲気。ちなみにバス用品を扱っているのはPart2。渋谷だけでも3店舗あるから間違わないでね。



渋谷SANSUIフィッシングアドバイザー　岡本哲也さん
「自由な雰囲気のお店だから気楽に立ち寄って下さい。わからないことは何でも聞いて下さい。親切にアドバイスしますよ」



⬅超ビギナーの編集部員も、立派なバスアングラーに大変身（変装?）。バス釣りに服装のきまりはないが、動きやすいものを選びたい。ジャケット49500円、ベスト7200円、サングラス7800円～23000円、キャップ1800円～3400円



⬆釣りに持っていくと便利な、オシャレグッズがいっぱい。灰皿2900円、ターボライター3800円～

正義に燃える男達刑事を分析する！

ゲーム刑事（デカ）

刑事と書いて“デカ”と読む。
一般的に私服の警察官を指す言葉であり、
警視庁をはじめとする都道府県警察本部の
「刑事部」に所属する警察官達のことである。
彼らの活躍を我々は数々のテレビ番組、映画、小説などで堪能してきた。
そして、ゲームでも数多くの刑事（もちろん、デカと読んで欲しい）が
目を見張る活躍を見せつけてくれる。
そんなゲームに登場する刑事達をここでは「ゲーム刑事」と命名した。
自らの体を張って秩序と平和のために闘う刑事たち。
そんなゲーム刑事たちの姿を目に焼き付けて欲しい。

構成・文／里田実彦　写真／藤田忠士

ゲーム刑事走る!

〈初動捜査〉ゲーム刑事、その素性を知れ!

ゲーム刑事と一言でまとめても、その存在は多種多様だ。ここでは、ゲームに登場するさまざまな刑事の姿をざくっと把握することにしてみたい。わかりやすくするために一問一答形式を採用してみた。参考にして欲しい。

Q ゲーム史上初の刑事は誰だ!

A 「マッピー(ナムコ/1984)」と言いたいところだが、よく考えるとこれはタダの警官だった。刑事といえば私服である。で、いろいろと調べてみたところ…かの初期ファミコンアドベンチャーの名作「ポートピア連続殺人事件(エニックス/1985)」に登場した"ヤス"と判明した。ゲーム刑事の元祖は、意外にも「ごく普通の刑事」だったのである。

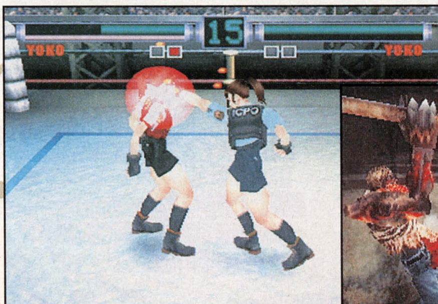


Q ゲーム刑事、そのもっとも得意なジャンルは?

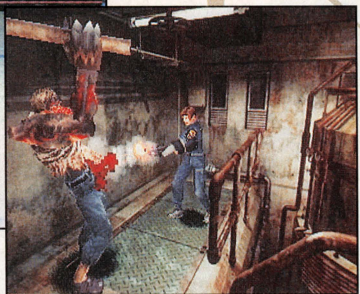
A 言うまでもなく「アドベンチャー」である。近現代、近未来を舞台としたアドベンチャーゲームのほとんどにゲーム刑事は登場する。アドベンチャーゲームそのものが「ミステリー」主体であるというのが主な理由だろう。次に挙げられるジャンルは、アクションゲーム。「バイオハザード」の主人公は厳密に言えば刑事ではないが、格闘アクションには何らかの形で私服の捜査官が参戦している率が高い。「ストリートファイターII」の春麗、「エアガイツ」の陽子がその代表。この場合、なぜか女性刑事が多い。意外に苦手なジャンルがRPG。現在までに「パラサイト・イヴ」のアヤくらいしか登場が確認されていない。



探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に



エアガイツ


バイオハザード2

Q ゲーム刑事は人間だけか?

A マッピーは「マイクロマウス」という生物らしいが、まぁ「マウス」と言う以上、ネズミには違いなかろう。あ、これは刑事ではなかったんだった。まぁ、人間離れしたゲーム刑事は数多いのだが、「パラサイト・イヴ」のアヤ・ブレア刑事はかなり人間離れしている。というか人間なのか?



➡はっきり言ってモンスターのイヴ。アヤの正体もやがて明らかに…



Q ゲーム刑事、その頭脳の程度は?

A 残念ながら、それほど知能指数が高いとは言えないのかも知れない。アクション系ゲームに登場するゲーム刑事達はその運動神経をはじめとする「動物的頭脳」は著しい発達を見せていているのだが…。アドベンチャー系では、主役である探偵などの引き立て役として、的はずれな推理を見せてくれることもある。いぶし銀として人情派をアピールする刑事も多く、決して頭は悪くないのかも知れないが…



⬆➡パソコンを駆使するおたく刑事もとい、ゲーマー刑事の桂馬(『街』より)はけっこう頭脳派といえるかも。一方、本能だけで闘っている感がいなめないブルーノ・デリンジャー警部(『ダイナマイト刑事2』より)。これはこれでスゴい

Q 一番エラいゲーム刑事は誰だ?

A 警察組織の中に「刑事」という階級は存在しない。交番のお巡りさんなどと同じく「巡査」「巡査部長」「警視」などの階級がそのまま組織内での権限の大きさに比例する。もちろん、これらの階級は役職とは違うので、同じ警視でも部長を務める警視と係長を務める警視では前者の方がエラい。ちなみにゲーム刑事の中でその役職・階級がはっきりとわかる刑事は少ないのだが…確認できる限りでは「金田一少年の事件簿」(ハドソン)他に登場する"明智警視"がもっとも階級が高い。左の表を見ればわかるとおり、警視とはそれほど高い階級とは言い難い。ゲーム刑事は出世が苦手なのかも知れない…

(刑事の階級)

エラくない
- 巡査
- 巡査部長
- 警部補
- 警部
- 警視
- 警視正
- 警視長
- 警視監
- 警視総監
- 警察庁長官

エラい


明智警視(金田一少年の事件簿/ハドソン)

〈プロファイリング〉ゲーム刑事をタイプ別に分類する!

人間にさまざまなタイプが存在するように、ゲーム刑事にもいろんな刑事がいる。ここでは、彼らを「肉体派・頭脳派」、「硬派・軟派」の二つの軸で分類してみた。果たしてどのカテゴリーに分類できるゲーム刑事が多いのか。

ゲーム刑事の日常 その1 「街」雨宮桂馬編


「あ～夜中までゲームやってだりぃ～」


「お、あのゲーセン、あたらしいの入ってる…」


「ふにゃっ、うりゃ、とぅりゃっ」


「おおりゃ！とぅ、どかっぱきーっ」

どーでもいいから、ゲームばっかしないで仕事しろよ！

肉体派 / 頭脳派 / 軟派 / 硬派

肉体派

両津勘吉（こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レース!の巻/SS他）



ブルーノ・デリンジャー（ダイナマイト刑事シリーズ）

宇宙刑事（スーパーヒーロー作戦/PS他）

春麗（ストリートファイターシリーズ）

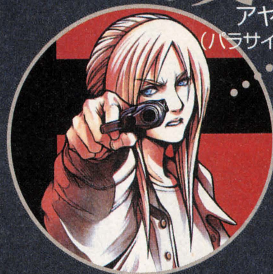
レイ・ウーロン（鉄拳2.3）

鮫島ケイ（UNDERCOVER AD2025 Kei/DC）



北条まりな（EVEシリーズ）





レオン・S・ケネディ（バイオハザード/PS）

軟派

銭形幸一（ルパン三世・ピラミッドの賢者/SS他）

鳴海健一（アナザー・マインド/PS）

硬派

アヤ・ブレア（パラサイト・イヴ/PS）



日本一有名な刑事は誰か!

おそらく「ルパン三世」の銭形警部であろう。アニメでは三枚目で間抜けな面が多いが、原作漫画ではなかなかの頭脳派硬派であることはあまり知られていない。世界中どこに出動するにも埼玉県警のパトカーを使用する郷土愛の強さも魅力。

熊野参造（探偵神宮寺シリーズ）

ヤス（ポートピア連続殺人事件/FC）

頭脳派

雨宮桂馬（街/SS・PS）

明智健悟（金田一少年の事件簿/SS他）

上の表では厳密にゲーム刑事とは言えない刑事にも参考までに登場してもらった。漫画「こちら葛飾区亀有公園前派出所」から両津巡査長、テレビヒーローから宇宙刑事たち、アニメから「ルパン三世」の銭形警部である。体力の極北に位置する宇宙刑事だが、それに匹敵するのはアクション系の刑事たち。なかでも、「ダイナマイト刑事」はそのあまりにもあまりとも言える常軌を逸した暴れっぷりが高い評価を得た。逆に頭脳派ではアドベンチャー系が強い。しかしながらやはり探偵の陰に隠れて今ひとつその頭脳を発揮する場所が少ないのかも知れない。「金田一少年シリーズ」から出場した明智警視が群を抜く程度であった。硬派・軟派軸では、アクション系、アドベンチャー系ともに圧倒的に硬派が多い。やはり職業柄だろうか、それとも目に見えないところでは軟派なのか。「EVEシリーズ」の北条まりな、「街」の桂馬が目立つ程度である。とにかくゲーム刑事は硬派でなければならないのかも知れない。

世界の刑事 海外編

ゲーム以外の刑事にも目を向けてみよう。世界にはさまざまな刑事がいるのである。

刑事コロンボ（68年～米）
なんといっても頭脳派刑事の代表格。アクションはゼロ。その明晰な頭脳は必ず犯人を追いつめる。「ウチのかみさんがね…」が口癖。



刑事コロンボ 別れのワイン/CIC・ビクタービデオ/2900円（税込）

白バイ野郎ジョン&パンチ（77年～米）
なぜ白バイに乗っていて刑事なのかは謎。彼らの前に推理はない。とにかく犯人を白バイで追いつめる。

マイアミ・バイス（84年～米）
コルトコンバットマスターなる45口径の銃を持つ暴れ者刑事二人組。彼らの軽妙な会話とハードなアクションの前では犯人も口をふさぐしかない。

ロボコップ（87年／米）
まじめで正義感が強い刑事の頭脳を持つサイボーグ刑事。破壊力はバツグンだが、頭のヘルメットをはずした姿は犯則である。

ビバリーヒルズ・コップ（84年／米）
デトロイト警察に所属する刑事だが、なぜかビバリーヒルズで活躍する。上品だったビバリーヒルズの刑事に悪影響を及ぼしたアメリカ版はぐれ刑事。

ポリスストーリー 香港国際警察（85年／香港）
国際都市上海で活躍するカンフー刑事。華麗なアクションと推理を決めながらもドリフばりの下手ネタを披露する苦労人である。

ゲーム刑事 考える!

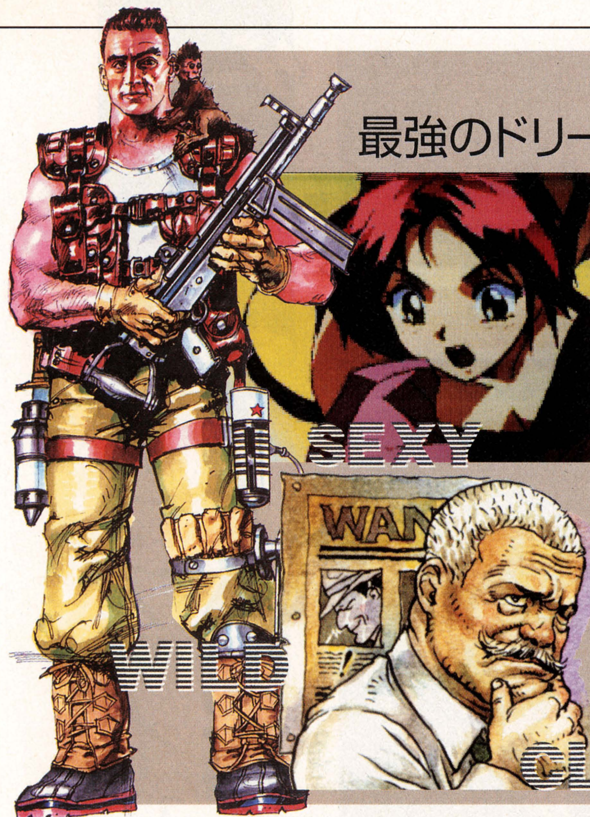
〈推理・裏付け〉刑事の魅力を解析する!

映画、ドラマ、漫画、アニメ、そしてゲーム。刑事はあらゆるエンターテインメントで活躍している。なぜか。それは刑事が魅力的だからに違いない。ここでは、その魅力を分析するとともに、その魅力を活かした刑事の姿を考えてみたい。

人はなぜ『刑事』に魅力を感じるのか?

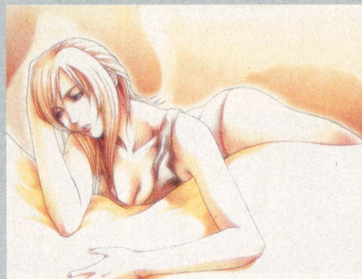
刑事の魅力。それは大きく二つの点から考えることが出来る。爽快さと人情である。まず、爽快さはフィジカルな面とインテリジェンスから説明できる。社会悪である犯罪を打つために、刑事は時には肉体を、またある時にはその頭脳を駆使する。アクション系ゲーム刑事はその肉体でアクを粉砕し、アドベンチャー系ゲーム刑事はその頭脳で追いつめるのだ。その悪をぶちのめす正義の力の発揮、推理のさえに人は爽快さを感じるのだ。人情面では、硬派-軟派の別を問うことはない。刑事は犯罪に直面して生きている。犯罪の被害者の悲劇、また犯罪者の悲劇と真っ向から向き合うのである。犯罪は人間の心無しには発生しない。心のもっとも深いところに向き合うのが刑事なのだ。だからこそ、我々は刑事を通して爽快感と人情を知る。それこそ、刑事の魅力なのだ。

ゲーム刑事・最強のドリームチームは?



甲乙つけがたいゲーム刑事たちのなかで、あえて3人を選出して最強チームを組むとしたらどんなチームになるのか。我々は悩んだ。単に優れているだけではない。3人が互いを補完しあってこそ、最強チームといえる。我々が出した結論はこうだ。まず、肉体派から「ダイナマイト刑事」。頭脳派から「探偵神宮寺三郎シリーズ」の熊野刑事。そして、お色気派から「EVEシリーズ」の北条まりなである。どんな屈強な悪党もダイナマイト刑事の前では赤子も同然。そして、熊野刑事の頭脳と巧みな弁舌はかたくなな犯罪者の言葉を溶かすだろう。この二つで堕ちない犯罪者でも北条まりなの色気の前ではメロメロだ。まさに最強チーム。あ、犯罪者が女の時は…しまった!

こんな刑事にならタイホされたい!





万が一、あくまでも万が一だが、もし犯罪を犯してしまったらどんな刑事に逮捕されたいだろう。そこはそれ、やはりむさくるしいおっさん刑事ではなく妙齢の女性刑事にお願いしたいところだ。ところが女性刑事というのが実に少ない。ゲーム刑事などには結構いるのだが…。「パラサイト・イヴ」のアヤなどお願いしたいところだが、なにぶんNY市警だし、クールすぎてちょっと怖い。ここは、ゲーム刑事ではないが、ミニスカポリスにチラリとされながらとか…。あ、交通違反なら刑事ではないが交通課の婦警さんが逮捕してくれる! どうせ逮捕されるなら交通違反がナイスである。

刑事の決めぜりふを読み解く!

犯人を逮捕。これが刑事最大の見せ場である。「逮捕する」と言って手錠をかける瞬間がまさに刑事の醍醐味なのだ。さて、この逮捕だが、実は一筋縄ではいかない。一般の逮捕では「逮捕状」が必要である。この逮捕状をもらうために刑事は数々の書類を書かなくてはならないのだ。この一言の影には深夜デスクワークに身を投じる刑事の達成感が込められているのである。ちなみに緊急性が高い場合、現行犯に限っては逮捕状無しで逮捕が出来るが…。ついでに銃を構えて「手を挙げろ!」だが、このセリフは現実では滅多に使うことがないという。日本の刑事の90%は銃を撃つことなく定年を迎えるのだ。だが、ゲーム刑事は派手に銃を撃つ(?)。また、逮捕も日常茶飯事。残念ながら、決めぜりふをイキにキメてくれるゲーム刑事はまだ少ないのだが…今後に期待したい。

世界の刑事

国内編

日本にもさまざまな刑事が存在する。その多様さは世界にも類を見ないかも知れない…

西部警察/大門軍団(79年〜/テレビ朝日)
自衛隊も真っ青の武装集団。ライフル、マグナムはおろか特殊装甲車まで配備している。彼らを敵に回すことは死を意味すると言えるだろう。

太陽にほえろ!/七曲署捜査一係(72年〜/日本テレビ系)
若手硬派から軟派、人情派、頭脳派とさまざまな人材を集めた万能集団。問題は所属刑事の関係者が犯罪に手を染めやすいことと若手刑事の殉職率の高さである。

噂の刑事トミーとマツ(79年〜/TBS系)
強固な銃を持たないことを除けば、日本版「マイアミバイス」。ただ、こちらの方が古いのである。女に弱いのが玉に瑕。トミー&マツにサングラスをかけさせると「危ない刑事」が誕生する。

宇宙刑事シリーズ(82年〜/テレビ朝日系)
代替わりが激しいが破壊力は天下一品。美人アシスタントがいる点も捨てがたい。ただ、地球の法に沿った行動はしてくれないのが問題。

古畑任三郎(94年〜/フジテレビ系)
日本版コロンボと言えるだろう。その重箱の隅をつつく推理は筆舌に尽くしがたい。時々カメラに向かって話すクセがある。根はミーハー。



古畑任三郎9/フジテレビ/9800円/7月7日には「10」が発売

ゲーム刑事 語る!!

「太陽にほえろ！」のスニーカー刑事。肉体派であり人情派であった彼はゲーム刑事に通じる点が多い。また山下真司氏は「アナザー・マインド」においてゲーム刑事を演じている。キング・オブ・刑事役といえる氏に刑事について話を聞いてみた。

〈調査報告〉山下真司氏、刑事を語る！

「太陽にほえろ！」のスニーカー刑事。肉体派であり人情派であった彼はゲーム刑事に通じる点が多い。また山下真司氏は「アナザー・マインド」においてゲーム刑事を演じている。キング・オブ・刑事役といえる氏に刑事について話を聞いてみた。



●プロフィール
俳優。「太陽にほえろ！」の五代純（スニーカー刑事）役でデビュー。以来、テレビ、映画などで活躍中。

――山下さんは「太陽にほえろ！」がデビュー作になるんですね？

もう20年以上前の話だね。五代純、スニーカー刑事を2年近く演じたんだけど。正義感が強い熱血漢。「太陽にほえろ！」は、犯人が単純な悪者ではなくて、社会派ドラマだったから、その点を意識して演じてましたね。

――やはり、刑事を演じると言うことで、役作りなんかは苦労されたんでしょうか？

演じるときにはその人の中にあるものが出ると思うんですよ。ないものは出てこない。僕自身、正義感が強いところはあると思う。後で演じた「スクールウォーズ」に通じるところもあるんじゃないかな。刑事を演じるにしても、いろいろとやりましたよ。本職の刑事さんに話を聞いたり。興味はあるしね。台本でしか知らない刑事のことを本当はどうなのかって聞いて。やっぱり、命がけの仕事だし、張り込みにしてもドラマだったら短いシーンだけど、実際には12時間以上続くとか。ドラマではやっぱりカッコいいけど、演技で撃たれるのと現実で撃たれるのは全然違う。アメリカなんかでは、俳優が本職の刑事の捜査に参加して経験するなんて言う話もあるし。もちろん、フィクションでエンターテインメントだから、楽しませることが大事なんだけどね。

ゲーム刑事で本物の刑事が疑似体験できれば…

――ゲームの刑事についてなんですが…

あんまりゲームやらないんだよね（笑）。アウトドアが好きっていうのもあるけど、やるとはまってしまうかもね（笑）。ただ、本当にリアルな刑事ってドラマでも出ていないし、これからだと思うんだよね。それがゲームで出来るかも知れないし、すごくド派手な刑事も出来るんでしょうね。ゲームで刑事のスリル、リアリティを疑似体験できるようになってくるんでしょうね。

――「アナザー・マインド」の話が来た時って言うのは、どんな感覚だったんでしょう？

「アナザー・マインド」の話が来たときは、久しぶりに刑事役がきて、うれしかったね。正直に言うと、「太陽にほえろ！」のあと、刑事役の話が来たんだけど、あんまりやりたくなかったね。むしろ、もっと年を取って世の中のことをわかってからやりたいと思ったんだ。だから、ちょうど今。「アナザー・マインド」は、ちょうどいい感じだったんだよね。これからもドラマ、映画、ゲームを問わず、今の僕だから出来る刑事を演じてみたいね。

「アナザー・マインド」
スクウェア／PS／デュアルショック対応／5800円／発売中

女子高生、葉山瞳の意識の中に出現したもう一つの人格「アナザー・マインド」を巡るサスペンス。山下氏演じる鳴海刑事が謎解きの部分で大活躍してくれる。

ゲーム刑事の日常 その2 「ダイナマイト刑事」編



どかーっ ばっきー！



どぐしゃー、ぐわしゃーん！



どげっ、ぐしゃ、どかーん！



がらがっしゃーん、ばくっ！

どーでもいいから もの壊すなよ… 話聞けよ…

刑事を知れ!!

さて、刑事の世界は奥深い。ゲームの中で刑事に触れることも彼らを知る手段だが、他にもさまざまな方法がある。これらを利用して刑事を知れば、ゲーム刑事の世界もまた広がっていくだろう。

書籍

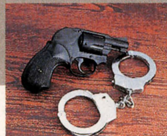
マークスの山
高村薫／早川書房／1748円（税別）
リアルな刑事の姿を描き尽くした傑作ミステリー。徹底した取材が光る。

特集アスペクト29 警察学入門
アスペクト／1200円（税別）
ミステリー作家、また警察OBなどの取材で警察の真実の姿を描いた入門書。



グッズ

手錠、警棒、モデルガン
これらはそれぞれ店で購入することが出来る。ただし、日本警察の正式拳銃であるニューナンブのモデルガンは製造されていない。警官コスプレにはかかせないだけに、残念だが…。似た銃で代用したいところだ。



ビデオ

あらゆる刑事ドラマの基本「太陽にほえろ！」と最新刑事作「踊る大捜査線」は、見逃さずに必ずチェックしておきたい。ビデオレンタルで聞き込みである。



太陽にほえろ！ VOL.14 スニーカー退職編／バップ



踊る大捜査線 THE MOVIE／フジテレビ

若手お笑いがゲーム会社になぐり込む

ゲームでバーン

第8回目 『ラブラブトロッコ』（TYO）

構成・文／勝見正克（K's　office）、撮影／伊勢和人

再び登場のオセロが恋愛運を試す！



今回は2VS2で戦うことになった

今人気の若手お笑いコンビがゲーム会社になぐり込みをかけるご存じ「ゲームでバーン」のページ。今月は、「ワンダフル」（TBS系）、「笑っていいとも」火曜日（フジテレビ系）でおなじみのオセロが再び登場。女性らしく恋愛をテーマにしたゲームにチャレンジしてもらった。ゲーム名は「ラブラブトロッコ」。男女のペアでトロッコを漕いで、廃坑や雪原を走り抜け、ダイヤモンドを探すアクションゲームだ。このゲームのおもしろさは、通常の1P、2Pプレイに付け加えて、2人の相性判定が出るラブラブモードがあること。

いつもの「ゲームでバーン」は1VS1のシングル戦で勝負をしてもらうのだが、今回は、このラブラブモードで2VS2の勝負となった。それもオセロとTYOの社員の方との混成チームだ。さて、2人の相性、勝負はいかに？



⬆ジャンケンでチームを決めた。オセロ・中島とTYOゲームプロデューサー・松村。オセロ・松嶋とTYO営業部長・広瀬・西村雅彦・元彦が組んで戦うことになった

まずはゲームをやってみよう！

オセロの2人は腕にかなりの差があった

当然ながら、今日初めてこのゲームに触れるオセロの2人。そこで、まず、ゲームになれてもらうため、しばらくフリープレイを楽しんでもらった。

ゲームが趣味という中島は飲み込みも早く、いい感じなのだが、松嶋の方はイマイチ、コツを掴んでいないようだった。

ゲームの目的は、2人の相性度を上げること。相性がより高い方が勝ちとなる。2人の協力プレイが勝利のカギとあって、片方でもヘタなプレイヤーが混じっているとツライ戦いになる。



⬅PS、N64、サターンを所有している中島。自宅では音ゲーをよくプレイしているそうだ

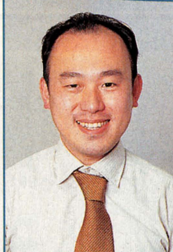
⬅最初から勝負を捨てているのか松嶋。おちゃらけながらのプレイが多く見受けられる



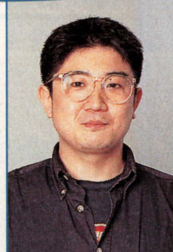
⬅1P、2Pプレイは全5面から構成されている

⬅1P、2Pプレイは面クリ時にムービーが入る

ゲーム案内人



㈱ティー・ワイ・オー TYOエンタテインメント 営業部長
広瀬・西村雅彦・元彦



㈱ティー・ワイ・オー TYOエンタテインメント プロデューサー
松村傑

オセロ



松嶋尚美
71年12／2生まれの射手座のA型。大阪府出身。趣味が裁縫、特技が日本舞踊と家庭的な一面も…



中島知子
71年8／26生まれの乙女座のA型。京都府出身。趣味はマンガとゲームというじゅげむ向きの女性

オセロの2人が歌うシングルCD「TO BE MYSELF」が日本クラウンより絶賛発売中。興味のある人はレコード店で探してみよう！

中島&松村チーム

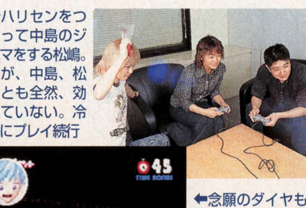
2人で分担を決めていざ出発！

ゲームが得意な中島と、このゲームのことは何でもしっている制作プロデューサーの松村チームの先攻。フルーツなどの得点稼ぎは松村が担当。中島は○ボタン連打で速度アップに専念することになった。

➡始める前からいい雰囲気の2人。こうでなければ高得点は無理だ

⬅簡単な質問の結果、中島はオーソドックスなヒロインタイプのキャラに決定





➡ハリセンをつかって中島のジャマをする松嶋。だが、中島、松村とも全然、効いていない。冷静にプレイ続行

⬅念願のダイヤも軽くゲット！ このダイヤを取ることで、ラブラブ度がグーンとアップ。そのほか、ほとんどミスはなかった

93点

松嶋&西村雅彦チーム

戦意喪失ぎみの2人。大丈夫か？

中島&松村チームの高得点を見て、ちょっと戦意喪失の松嶋&西村雅彦チーム。ちなみに西村雅彦とはニックネーム。本当は広瀬さんという名前があるのだが、あまりに西村に似ているので、こう呼ぶことにした。

➡ミョ〜な雰囲気を醸し出している2人。このあと、すごいことに…

⬅松嶋はIZAMと結婚した吉川ひなのにちなんで、名前をひなのにした





➡顔を真っ赤にさせながら、一生懸命プレイする西村雅彦。だが、フルーツの取り忘れがかなり出てきた！

⬅何とか、ダイヤモンドだけはゲットしたものの、あとはボロボロ。ウシにもしつこく追いかけ回され、さんざんなプレイに

70点

恐怖の罰ゲームタイム

その1

結果は、予想通り松嶋&西村雅彦コンビの大敗。そして、罰ゲーム。まずは、松嶋が罰ゲームボックスから1つクジを引いてもらった。出てきた罰ゲームは何と激辛センベイだった。





⬆もぐもぐとセンベイを食べ出す松嶋。最初はビビッていたが、そのうちに余裕の表情になる

全然辛くな〜い

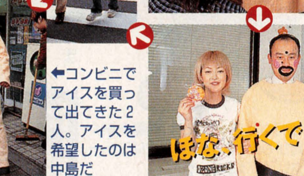
⬆にっこり笑い出す松嶋。全然辛くない表情だ。何と松嶋は激辛系が大の好物。作戦失敗だ！

その2

今度は、西村雅彦がクジを引いた。結果は最悪のモノになった。力士の着ぐるみを着て、外のコンビニまで買い物に行ってこなければならない。さらに、オマケに顔面には変態化粧、そして頭には、ウ○コのカチューシャまでしなければならないのだ。可哀想に思った松嶋は買い物に付き合うと言い出した。



⬅中島が西村の顔にどんど化粧していく



⬅着替えが終わって、2人でポーズを取る

➡横断歩道を仲良く渡る2人。何も知らない通行人はみんなビックリしていた

⬅コンビニでアイスを買って出てきた2人。アイスを希望したのは中島だ



⬆迷惑をかけたコンビニにせめてものお詫びと、店頭掃除する2人

オセロさんお疲れ様でした!!



中島に買ってきたアイスを渡す西村雅彦。どうもご苦労様でした。今回はオセロさんより、営業部長の広瀬さんが一番大活躍をした回でした。さて、気になるオセロさんのゲームの感想は…。

中島「やっぱり、勝てたゲームは楽しいね。上機嫌です。彼氏とラブラブモードは盛り上がりますね」

松嶋「相手が悪かった…。私はメチャメチャうまかったのに（笑）。でも、ダイヤと指輪を両方ゲットできたので満足しています。また、彼氏になっていない微妙な関係のカップルでプレイをするといいと思います」

一風変わったトロッコを使ったアクションゲーム

ライトユーザー、カップルを対象にした、みんなで盛り上がれるアクション。ゲームモードは3つ。ストーリーを1P、2Pで進んでいくモノと、任意の面を選んで、カップルでプレイして相性判定をするラブラブモード。ストーリーは、14歳の男女8人がゴーストタウンに出掛けていき、鉱山に隠されたとウワサになっているダイヤを探すというもの。男女の組み合わせでそれぞれのエンディングが見られる。ゲームは、画面左に表示してあるドキドキポイントを高くして面クリすることが必要だ。そのためには、トロッコ上でジャンプをして、多彩なアイテムをゲットしなければならない。特に1面に1個しかとれないダイヤと指輪は高得点だ。

DATA
ラブラブトロッコ
●プレイステーション
●ティー・ワイ・オーエンタテインメント
●アクションゲーム
●6月24日発売予定
●4800円



⬅面が進むと出てくるホネホネ団の2人。非常にいい味を出している。彼らのムービーは必見だ！



⬆画面上にはいろいろな動物が出てくる。特に後半はかわいい生き物の宝庫だ！

SuperLite 1500シリーズ

数独　ナンクロ　おえかきパズル

DATA
SuperLite1500シリーズ
Vol.1数独　Vol.2ナンクロ　Vol.3お絵かきパズル
●プレイステーション
●サクセス
●パズル
●5月27日発売
●各1500円

硬くなった頭を柔らかくするパズル!

安い! お手軽! 面白い! と三拍子そろった『Super Lite 1500シリーズ』の第一弾。3本とも長く遊べるシンプルなパズルゲームで、初心者から上級者まで楽しめる難易度別の問題が、200問以上用意されている。基本的なルールとパズルを解くヒントを中心に紹介していこう。

一時間目　数学　数独

9×9のパネルの中に、1~9までの数字を入れていくゲームです。すべてのパネルに正しい数字を入力すれば、ステージクリアとなります(数字を入れるルールは、下のチェック「覚えよう」を参照してください)。□ボタンを使うことにより、カーソルの大きさが変えられ、1つのマスに4つの数字を仮定して置けます。これを手がかりに解いてみましょう。





⬇「おはなしモード」では、問題を解くと剣がもらえます。敵を刺せばステージクリアです



⬆マス目に入る可能性のある数字をまずは仮に置いておき、ここから確定する数字を探していきましょう



1. 縦9列、横9列のそれぞれ9パネルには、1から9までの数字がひとつずつ入ります。
2. 太線で仕切られている3×3の9パネルにも、1から9までの数字が入ります。
3. 縦、横、3×3のパネル内には、数字が重複して入ることはありません。

二時間目　国語　ナンクロ

空いているマス目に、縦(上から下)、横(左から右)に言葉を入れていくパズルです。各パネルには、一文字カタカナが入ります。間違えることなくパネルをすべて埋めて、1つの単語にすると正解です。ただし、同じ数字のパネルには、必ず同じ文字が入り、1度使った文字は使えません。注意しましょう(注:辞書の使用は許可する)。

⬇難易度によって、右のパネルに、表示される文字が変わります。「EASY」の問題では、使用する文字しか表示されません

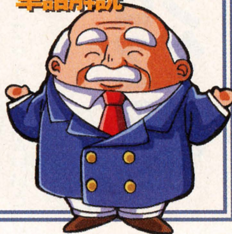


図解コーチ　番号が同じマスには必ず同じ文字が入る

ベ	イ			
	1	タ		
カ	1	シ	バ	リ
ユ	キ			

1 = ナ ?

この場合 ナ が入る



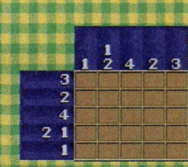
① シキンセキ…試金石
人や物の、本当の値打ちを試す物事。金の品位を調べる硬質の石。かねつけいし。touchstone(タッチストーン)

② キカキ…気化器
ガソリン機関で、ガソリンと空気を混ぜ、爆発性のガスをシリンダー内に供給するガス発生装置。carburetor(キャブレター)

三時間目　美術

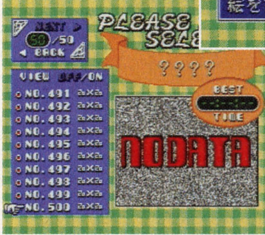
おえかきパズル

マス目の上と左に書いてある数字を手がかりにして、マス目を塗りつぶし、絵を完成させるパズルです。数字には「必ず連続して塗る」、「2つ以上の数字がある場合、その間は一マス以上空く」という2つの法則があることを覚えておくと便利です。





➡ルールが解らない場合は、「ルール説明講座」を開きましょう。お絵かきパズルの権威である「オエカキンスキー・ロジコフ博士」の講義を受けることができます。参加希望者はタイトル画面まで

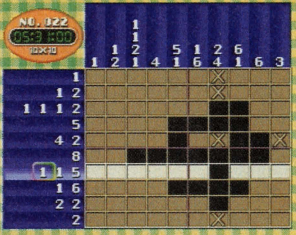


⬅初心者だけでなく、上級者も楽しめる問題が用意されています。問題は全部で500問あります

知ってるとトク

●**確定しているマスを探す**
一列、塗りつぶせる所や、数字が大きい列を最初に確定させる（10×10で数字が9の場合など）。

●**縦・横の関係で考える**
縦列を塗りつぶしたら、今度は横列を見て、確定目を探す。この繰り返しがパズルを解く基本となる。覚えておこう。

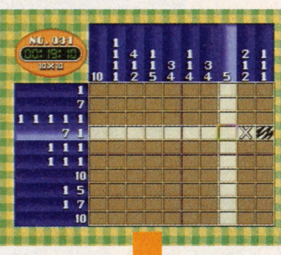




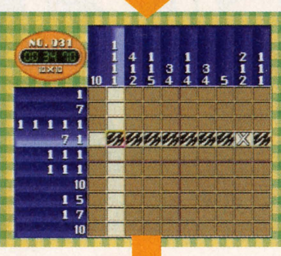
ヒントになる数字は必ず連続で塗りつぶす数になっている。よって図の（?）部分は塗りつぶせる。

	1	4	5	2	1
3		■	■		
3		?	■		
4		■	■		
3		■	■		
1			■		

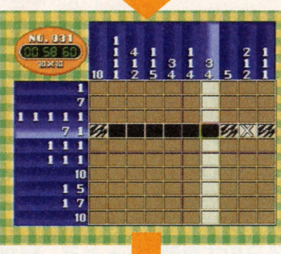
発展学習　仮定による確定目の探し方



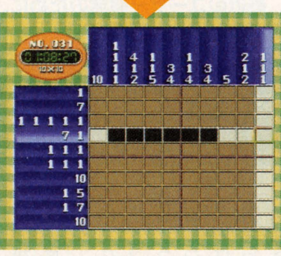
まず、横列（7・1）、を使って、確定目を探してみましょう。ここでは一番右にヒントになっている（1）のマスがあると仮定します。その左は、必ず一マス以上空くので、当然×が入ることになります。



×の場所から、左に向かってもう一つのヒントになっている（7）を入れてみましょう。この時点では、まだ確定しているわけではないので、△ボタンを使って（半塗り）マーキングしておくと便利です。



今度は、反対側（一番左）からヒントの（7）を数えて、塗りつぶしてみましょう。②でマーキングした場所と重なった部分は確定目になります。○ボタンを使って黒く塗りつぶしておきましょう。



最後に確定してない場所（半塗りのマークと×）を消します。残った場所が確定目になります。これで、この横列はどんな形になるにせよ、必ず塗りつぶさなければならない場所が確定しました。

重要点 チェック 例題テスト

授業の最後は、今日習ったパズルの例題テストです。答えは発表しませんので、回答はソフトを購入後、自己採点をしてみましょう。

問題-1 ●数独

空いているマスの中に数字を入れなさい。
制限時間5分　（15点）

	6	3	1	2	4	7	9	
7	9		8		6		3	4
2	4	8	7		3	5	1	6
6		7		3		9	4	1
4		2	6	1	9	3		7
1	3	9	1	8			2	5
9	7	4	3	6	1	8		2
3	1			7		4	6	9
	2	6	9	4	5	1	7	

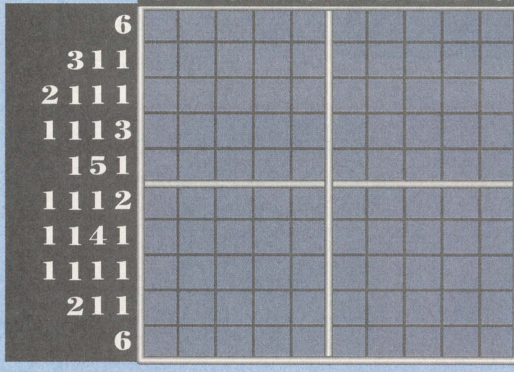
問題-2 ●ナンクロ

1～4にカタカナを入れなさい。
制限時間5分　（15点）

オ		ナ		ヤ	オ	チ	ヨ	ウ		ニ
ヒ	ラ	オ	ヨ	ギ		ラ		カ	ク	ン
ヤ	ク	シ	ヤ		カ	シ	ヨ		4	1
	ラ		ク	ニ	ク		4	3	ス	
シ	4	ク		ン		3	シ		ギ	2
1		ヒ	ナ	ニ	ン	ギ	ヨ	ウ		1
チ	カ		1	ク		ラ		ニ	シ	ン
	ラ	4	2		ヒ	4	1		ヨ	
カ	オ		シ	オ	ン		シ	ヨ	ウ	チ
ヒ	3	シ		3		1	ヤ	ク	ヒ	1
ン		オ	2	ラ	4	ス		シ		ン

問題-3 ●お絵かきパズル

左と上の数字をヒントに絵を完成させなさい。
制限時間10分
（20点）



第8回

すべてのドラクエを遊び尽くし、共に生きる

DQ人生

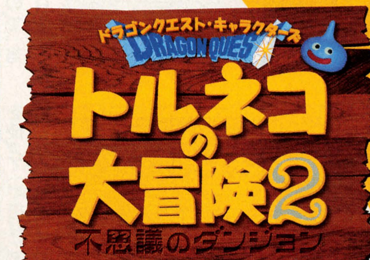
今月のメニュー

- ●DQキャラクターズ発売記念：トルネコ一家のすべて
- ●好評企画：シリーズの歴史を紐解く『勇者の足跡』番外編
- ●読者参加企画：『DQⅦ発売予想』他投稿募集中

Presented by まーりー& 門司面雄（じゅげむ編集部DQ班）



"It was a touching sight"
それは感動的な場面だった

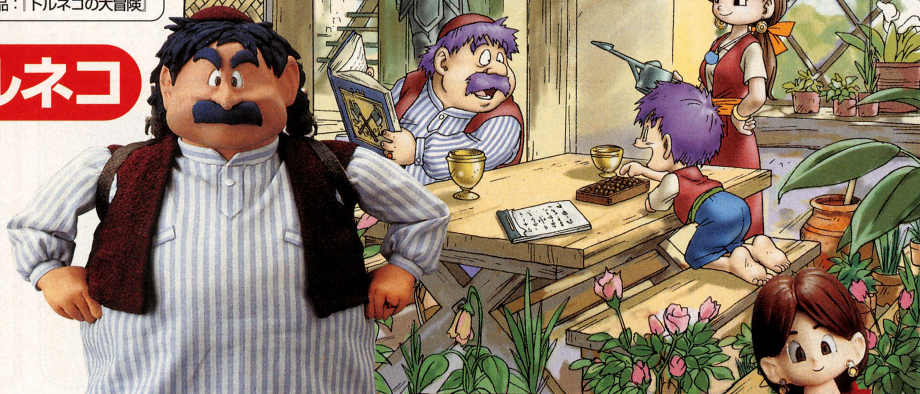


発売決定記念

あぁ幸せいっぱい VIVA! トルネコ一家

なんと、DQシリーズにまたまた新企画、その名も『ドラゴンクエスト・キャラクターズ』だ。中身はあの『トルネコの大冒険』パート2。今回は、最近のユーザー諸君のために、トルネコ一家を徹底紹介！

『トルネコの大冒険2』のゲーム内容が知りたい人は78ページへ GO!!



職業：武器商人
特技：アイテム鑑定
呪文：使えない
初登場作品：『DQⅣ 導かれし者たち』第三章 武器屋トルネコ
主演作品：『トルネコの大冒険』

トルネコ

レイクナバという町の武器屋で、親方の元、子供の頃からの夢、世界一の武器商人になるために修行する毎日。しかし好奇心旺盛な彼は、噂のアイテム"鉄の金庫"の話しを聞くとウズウズしてしまい、ついに町を出発する。その後、ボンモールとエンドールの戦争を未然に防いだり、キツネにつままれていた建築家を助けたりと活躍。そして念願である自分の店を、大きな城下町エンドールに持つ。

しかし、またもや伝説の剣の噂を聞いてしまい、店を妻にまかせて旅に出てしまう。そして何故か、導かれし者として勇者一行と行動を共にし、アイテム鑑定、独特の変則攻撃、意外な攻撃力の高さを発揮して世界を救うのであった。

その後、店も大繁盛、幸せに暮らしていたある日"不思議なダンジョン"の噂を聞いてしまい、またもやウズウズしてしまう。今度は妻と息子も連れ立って"不思議なダンジョン"探しの旅に出たのであった。



ネネ

2人がどこで知り合ったのかは不明だが、世界一の武器商人になる夢を抱く、決して2枚目とはいえないトルネコ家に嫁ぎ、フラフラと旅に出てしまう旦那の留守を預かるしっかり者。レイクナバでは息子を守り、呼び寄せられたエンドールでは店を切り盛り、次に旅出った後は預かり所として旦那の帰りをひたすらに待つ。

その後、腰を落ち着けた、不思議のダンジョンのある村では、次々と店を大きくし、さらにはNeNe'sバーを開店、最終的には大浴場をも開き、その商才には、トルネコも舌を巻いているとかいないとか。



⇦まったく家に帰ってこない旦那が久しぶりに帰宅しても、この泣かせるセリフ



ポポロ

トルネコとネネの大事なひとり息子。フラフラと旅に出てしまう親父を見ながらも、いつかは父のように、そして両親に楽させてあげたいと密かに思う孝行息子。

不思議のダンジョンでは、店に訪れた人から冒険の情報を仕入れ父に伝え、ついには温泉を掘り当てる。



⇧これが温泉を掘り当てた瞬間。その後、ネネの手によって大浴場へと発展する

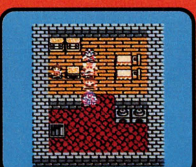
トルネコの家変遷

『DQⅣ』第三章、スタート地点での我が家。この時トルネコは雇われていたので、愛妻弁当を持ち、ここから店に通っていた。



レイクナバの家
2階建て／1DK

『DQⅣ』第三章の終盤で手に入れた住居兼店舗。第五章では預かり所となる。トルネコはあまり居ないのでほとんど母子家庭状態。



エンドールの家
2階建て／1階が店

『トルネコの大冒険』で最初にたどり着いた所に建てた家。自然の樹木を柱とした大胆な設計。四季の移り変わりが肌で感じられる。



不思議のダンジョン初期
木造／平屋建て

ダンジョンから持ち帰った物を、ネネがせっせと売って増築を繰り返し、ついにこんな豪邸に。多角経営で家内安全って感じ。



不思議のダンジョン後期
2階建て／4LDK
1階が店／他に店2件

今一度プレイしてDQ伝説を再体験する

勇者の足跡

番外編『不思議のダンジョン トルネコの大冒険』



発売●93年9月19日
対応ハード●スーパーファミコン
価格●9600円
ROM容量●12M
コンティニュー方式●バッテリーバックアップ（冒険の書）
武器・防具数●17種
指輪・杖数●26種
アイテム数●35種
モンスター●32種
※ 現在NINTENDO POWERでも販売中

『DQⅤ』が世に出てから約1年。意外な関連作品が登場。それは『トルネコの大冒険』である。いわずと知れたDQプログラマー、中村光一氏率いるチュンソフトが、新しくオリジナルな作品を制作していこうと、自社販売を始め、92年3月に『弟切草』を第一弾として発売。サウンドノベルという新ジャンルの成功と共に、チュンソフトの名前はメーカーとして認知され、さらに第二弾として開発されたのが、この『トルネコ』であった。

大ヒット作『DQⅣ』より、トルネコを主役に抜擢。1000回遊べるRPGとして、情報が公開されていく。トルネコでRPGとなれば、誰もが『Ⅳ』の第三章を想像した。色々な仕掛けのダンジョンをきり抜け、様々なアイテムを探しながら、レベルを上げ、ラスボスまで行くのだろう、と。しかし〝不思議のダンジョン〟と名付けられたその世界は、少々趣が異なっていた。ストーリーは不思議なダンジョンを冒険すること？「ボスとか仲間とかエンディングとかないの」。潜る度に形が変わる？「じゃぁマップはどうやって覚えるワケ」。1度やられるとレベル1に戻る？「えっそしたら強くならないじゃん」…。既存のRPG文法には当てはまらず、DQの様に濃密なストーリーはない。ファンは混乱し、その紹介だけでは全容を把握することは難しかった。

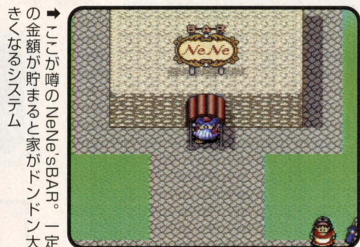
しかし、遊んでその面白さを体感した者は、自然と、この新しい喜びや楽しさ〝不思議のダンジョン〟の魅力を未体験者に語り始めることとなる。まさに口コミで、トルネコというキャラクターを通り越し、そのゲームシステムが認められていったのである。



←お馴染みのモンスターがアクションする。トルネコが武器を持ち防具を振る。立体的になったキャラクターは違和感なく、しかも新鮮に受け止められた



➡タイトル画面の後、ファミコン画面通りのドット絵で、トルネコの活躍と物語が流れる。『DQⅣ』をやった人は、懐かしさが込み上げる



➡ここが噂のNeNe'sBAR。一定の金額が貯まると家がドンドン大きくなるシステム

➡敵にやられたり、空腹で倒れたりすると、ダンジョンからもぽいと放り投げられる



➡ネネの良妻ぶりは、お城にまで伝わっている。愛する家族のため、トルネコは頑張るのだ

ドラゴンクエスト・キャラクターズに小躍りする
まーりーのちょっといい話



DQ課に直撃!!
「DQ今後の展開は？」

遂に発表された『トルネコの大冒険2』。それについているサブタイトル「ドラゴンクエスト・キャラクターズ」って気になりますよね～。そこで、エニックス広報に直撃！してみました。

「本編や『モンスターズ』とは別のシリーズである。という区別の意味でこのタイトルになりました」ってことは今後ドラクエの別キャラが「ドラゴンクエスト・キャラクターズ」のシリーズで発売されたりとかするんですか？「具体的にそういう話があるわけではありませんが、ありえない話ではないと思います」ふ～ん。じゃあ、もう一つのシリーズ『DQM2』の可能性は？「ユーザーからの要望が多ければあり得ない話ではありませんね」おおっ！ってことは!?

『DQⅦ』も発売される予定だし、な～んか今年はめちゃくちゃDQイヤーってカンジよね。ちゃんと今年中に発売してくれなきゃ「ドラクエ・いや～っ!!」ってことになっちゃうので、堀井先生はじめ、関係者の皆様よろしくね。

読者の足跡

●最初、死んだらレベルが1になるのが、どうしても馴染めなかったけど、だんだんプレイが上達していって、自分が音をたててハマっていくのが分かった。
（神奈川県・29・盛田）

●自慢じゃないが、本当に1000回以上遊んだ。
（埼玉県・26・ネネの弁当）

●実はまだ、やったことないです。スーファミも、もう持ってません。面白いって話しをよく聞きます。ダメですか？
（茨城県・25・Ⅶはまだか）

●立体化!?されたモンスターの動きがなかなかカワイらしかったが、はぐれメタルは見えんぞ！
（北海道・31・はぐりん）

投稿大募集

只今『DQ人生』では、新規投稿ネタを大募集中。●『Ⅶ』の画面を見て一言●『Ⅶ』発売日はこの日だ！予想●テーマ自由の読者研究●エニックスに聞きたい！ことがある方、変わって聞いてみます●DQ関連ホームページ主催者の方、紹介します●PCやPSなどツクールシリーズでオリジナルDQ外伝を作っている人、作品紹介します●『SFC Ⅰ&Ⅱ』『SFC Ⅲ』について、当時の思い出、ここが好きor嫌い…等々、ちょっとしたことでもお送り下さい●その他、ささいな質問や、このページの感想等もありましたら、ドシドシ下記まで。採用者にはDQグッズ他、気持ちばかりのプレゼントを贈呈。ヨロシクね。

宛先

〒150-0002
東京都渋谷区3-3-5 モリモビル3F
じゅげむ編集部『DQ人生』係

DRAGON QUEST Ⅶ 発売日予想 PART 2

1999 07・24
日本全国の夏休みに合わせて。1人旅するならDQワールドへって感じ。
（千葉県・21・ミモリ）

2000 02・03
何だかんだいって年越し。DQといえば受験生泣かせなのは変わらない。
（大阪府・29・徳田武弘）

とことんまでモンスターファーム２を追い続けるマニア向けコーナー

毎号連載

モンスターファームマニア2

Part.8

塩田信之&CB's Project：編著

※『モンスターファームマニア』は、じゅげむBOOKS『モンスターファーム』本の名前です。『モンスターファームマニア』『モンスターファームマニアSUB』の２冊が好評発売中!!



Monster Farm 2 モンスターファーム2 TM

DATA	
モンスターファーム２	
●プレイステーション	●ポケットステーション対応
●テクモ	●メモリーカード対応
●3Dバトルモンスター育成シミュレーション	
●2月25日発売	
●5800円	

第5回モンスター甲子園始まる!!

先月号で予選は6月からとお知らせしてしまったので申し訳ないが、予選の先行大会は去る4月29日のイトーヨーカドー福山店を皮切りに始まった。もっとも、先行して予選が行なわれる場所はごく限られており、本格的な予選は6月からになるようなので、インターネットのテクモホームページやショップの情報を確認しよう。

今回の予選は、なんと全国100ヶ所以上もの会場で行われ、夏に予定されている決勝大会で全国チャンピオンが決定される。特に決勝大会は非常にレベルの高いブリーダーが勢揃いするので、優勝を狙うなら心してかかる必要があるぞ。

モンスター甲子園最新情報はここで!
テクモ・モンスターファーム２ホームページ

http://www.tecmo.co.jp/product/mf2/

※あたり前だが、インターネットに接続できる環境がなければ見ることはできませんぞ。

初めて甲子園に参加するなら知っておきたい基礎知識

①どんなモンスターなら参加できるのか？

オキテにある通り、「すえきすえぞー」「サクラモッチー二」「ヴァージアハピ」ではないモンスターであれば、『モンスターファーム２』のデータで改造などをしていなければ参加できる。別に強く育ててなくても参加できるけど、どうせならできるだけ育ててから参加したい。



②どうやって参加するのか？

大会に参加させるモンスター（１体だけ！）を「冬眠」させたデータをメモリーカードにセーブして会場に持っていこう。できれば、参加させるモンスター１体だけをセーブした状態がベスト。セーブデータや冬眠モンスターがたくさんいると、本戦でマチガイやすいのだ。あとは、会場で参加申し込みをすればオッケー。

※会場によっては事前に参加申し込みをしなければならない場合もあるので注意。開催される会場のお知らせを十分チェックしておこう。

第5回モンスター甲子園のオキテ

1. 大会は個人戦である。
2. 大会は『モンスターファーム２』を使った大会であり、『モンスターファーム１』のデータでは参加することができない。
3. 大会には自分で誕生、または合体させたモンスターしか使うことができない。（人のモンスターを使ったり借りたりしてはならない）
4. モンスター「すえきすえぞー」「サクラモッチー二」「ヴァージアハピ」の使用は禁止。
5. データを改造したモンスターの使用は絶対に禁止。（合体に使用することも禁止。データ改造モンスターを使用した場合、今後テクモが開催するイベントへの参加ができなくなります）
6. 予選参加人数が多いとき、その他、状況に応じて、テクモが用意したモンスターとのタイムトライアル形式の予選になる場合がある。
7. 試合の勝敗はK.O.または残ライフ率の判定により決定する。
8. 引き分けの場合は再試合をその場で行う。
9. 予選大会は、何カ所で出場しても良い。ただし、一つの会場で優勝したものは、他の会場の予選出場資格を失う。
10. 原則として一大会でエントリーできるのは一回のみである。
11. 1つのメモリーカードを２人以上で使ってはならない。
12. 大会で使えるモンスターは１体のみである。（モンスターの途中変更は認めない）
13. 参加するときには、モンスターは必ずメモリーカードに冬眠させておくこと。
14. モンスターの各パラメーターは最高999とする。
15. これらのルールを守らない者は「失格」とする。
16. 対戦呼び出しの時に不在の者は失格とする。
17. トーナメント進行中に失格者が出た場合、対戦相手は不戦勝となる。
18. 全試合終了後に失格者が発覚したときは、失格者の次に良い成績の人が繰り上がりとなる。



強いモンスターを育てるために

強くするには、まず金と増築。普通に育ててもできるBランク程度のモンスターを大会に参加させ稼ぎ、重要なアイテムもゲット。次に、できるだけ強くしたモンスター同士を合体。基礎能力の高いモンスターでないと、より強いモンスターを作るのは難しい。合体すれば、寿命の減る修行回数を減らすことができる。あとは、可能な限り寿命を引き伸ばすのだ。最強にしたいモンスターを決めたら、修行や大会などには極力出さず、疲労とストレスを溜めないように育成を続けよう。疲労やストレスは、コルトちゃんの警告が出た週に対策をとらないと、次の週に寿命が減ってしまう。

寿命を伸ばす方法としては、ソンナ・バナナを毎週与えて、ランダムにあらわれる寿命伸ばし効果を使う方法があるが、外れた時にロードし直すくらいでないとフルパラメータに成長させることはできないし、それはとても根性が必要となる。フルパラメータはキツイとしても、できる限りの努力と根性で、育成しよう。



⬆最終的には４大大会を勝たないと、全ての増築は出来ない

予選モンスターとの戦い方

すべての予選で行なわれるわけではないが、甲子園で非常に大きな関門となるのがコレだ。通過のポイントは、なんといっても相手をKOするまでの時間。早ければ早いほどいい。フルパラメータモンスターを作ったとしても、時間がかかれば本戦に出場できないなんてことに。先月掲載した参考タイムは、春のゲームショウでの予選通過1位のもの。4秒や6秒で倒したのだから、ほぼ一撃だろう。もちろん偶然も大きく関ってくるのだが、大都市の予選や全国大会では一撃必殺を心掛けないと、予選通過も危ういぞ。

対抗策としては、自分で予選モンスターを作り、育てたモンスターと戦わせるのがいいだろう。もっとも、予選モンスターと同じパラメータのモンスターを作るのはけっこう難しいのだが。また、参加モンスターに一撃必殺の大技を覚えさせておくことも重要だ。



➡コイツらもう発見した？すえきすえぞーでの練習がてっとり早いゾ

本戦での戦い方

予選を突破すれば、念願の本戦出場。バトルには「速攻型」「ガッツ溜め型」「ガッツ削り型」「鉄壁防御型」など様々なスタイルがあり、これがわかれば相手次第。できれば、当たる相手をよく見て対抗策を練っておきたい。バトル前は相手のパラメータをチェック。圧倒的な能力差がなければ、先に大技を決められても逆転はできる。ボタンを押されると消えてしまうので、色と長さで見分けられるくらいの鍛練を。対戦が始まったら互いの命中率をよく見る。ガッツを溜めてから攻撃したとしてどれくらい確率が上がるか。溜まるのを待たずに一か八かを狙うか。相手がガッツダウン技を使うタイプかどうかも気になるところだ。

大会では大技を決めたい気持ちが強いもの。間合いを外したり、ガッツダウン技で減らすなど、できる限り相手に大技を使わせないような戦い方ができると勝利の確率は高くなるかもね。

⬆この瞬間が勝負！まぁ本選ともなれば、みんな999だと思うけど

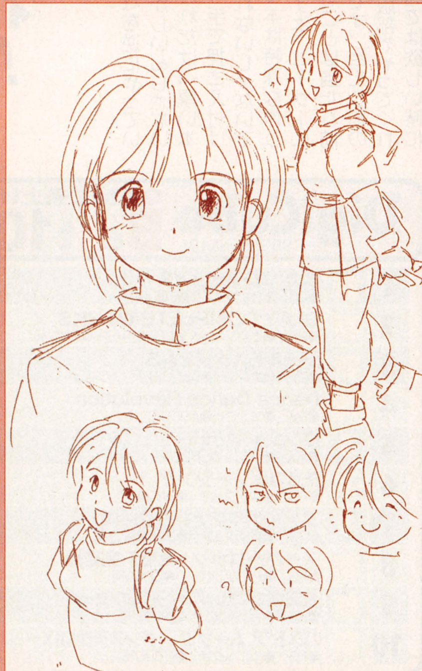


フルパラメータモンスターの育成法を詳しく検証。すべてのモンスターとその出現CDを紹介する極厚モンスターカタログや、ヘンテコなモンスターマニアページも多数用意。ちょっと予定よりも遅くなっちゃったけど、その分内容の豊富さは保証つき。もう少しだけ、待っててね。

モンスターファーム2 マニア

6月12日発売予定
売ってるとイイな…

⬆⬇コルトちゃんをはじめ、全キャラクターの没を含む設定原画から、非常に細かく考えられた世界観設定イラストなど、見たこともないような資料もたくさん収録。攻略だけじゃない「マニア」本なのだ！



③すえきすえぞーとかはどうしてダメなのか？

これは、「予選モンスター」として指定されているため。予選モンスターとは、各予選大会で参加人数が多い場合に使われるもので、参加者はあらかじめ全員これら3種類の予選モンスターと戦い、その結果によって「予選落ち」になってしまう場合があるのだ。なお、それぞれの予選モンスターはみんなとっても強い。これらを簡単に倒せるようにならないと、予選突破は難しいかも。

④みんなのモンスターはどれくらい強いのか？

これはピンからキリまでだけど、強い人はすべてのパラメータをMAXの999まで育てたすさまじく強いモンスターを連れて参加している。全国大会に出場できるのは、ほとんどそんなフルパラメータのモンスターだけ。普通に育てただけではこんな強いモンスターは育たない。そんなモンスターを連れているブリーダーは、みんなゲームをやり尽くして非常な手間をかけて育ててきているんだ。負けてしまったら悔しいけど、これだけはしかたがないのだ。でも、モンスター甲子園は参加することに意義があるんだ。負けるとわかっていても、絶対にあきらめないでがんばろう。ひょっとすると奇跡の大逆転だって起こるかも知れないよ。

⑤改造ツールで改造しちゃダメなのか？

大きなゲームショップや通信販売で売られているゲーム改造ツール。持っていれば使いたくなってしまうのもわかるけど、甲子園は正々堂々と参加しよう。改造ツールを使ったモンスターは、大会で使われている対戦ソフトでわかってしまうんだ。改造モンスターだとわかったら出場停止になってしまうので、絶対にやめよう。なお、改造したかどうかを調べる方法や条件などについては、テクモスタッフに聞いても答えてはくれない。会場で質問攻めにするのはやめよう。

「DigiCube Channel」はコンビニで見られる商品紹介の番組。当コーナーは、コンビニのTV画面を飛び出したデジキューブ・バックアップ・コーナーだ！

その8 祝 FFⅧアルティマニア 150万部達成の巻

こいつはめでたいということで、デジキューブ出版部のお2人と黒川さんにアルティマニアへのこだわりをお話ししてもらいました



日本一のジェントルマン 黒川文雄氏

薔薇が良く似合うデジキューブ宣伝企画部長。今日も薔薇パワー全開！　と思ったけど自社で、はしゃぐのは照れるみたいです。



若くして編集長 垣貫真和氏

28才という若さでデジキューブ出版事業部の長に昇りつめたやり手編集者。何を言っても説得力がありました。でも、格好は超ラフ。



アルティマニア成功の立役者 福井彩子さん

デジキューブ宣伝企画部。出版事業部のプロモーションを一手に引き受けているそうです。アルティマニアを陰から支える人。

【取材日記その8】アルティマニアの奥付けを見たかぎりでは「どんなおっさんが出てくるのか？」と思っていたわけですが、実際はたいへん若く鋭い編集長でした。このページの担当編集としては、同業者としての垣貫さんのお話にいたく感心。まだまだ修業が足りぬと反省した次第です。

ただの攻略本と思うことなかれ！「アルティマニア」ここにあり!!

便利にすることなんて当たり前なんですよ

――垣貫編集長は、FFⅧのアルティマニアにどういった部分で関っているんですか？

垣貫「攻略本の組み立て方を、制作のスタジオベントスタッフさんと話し合いあって決めました。で、今回のアルティマニアは、あえて戦略的にアスキーさんの解体真書に近い形で作りました。これは今までベントさんの作ってきたものと、ガラッと雰囲気が変わり過ぎてしまうとユーザーが戸惑うだろうという配慮からです。『サガフロ』や『聖剣』といったこれからのアルティマニアに関しては徐々に形を変えていって、もっと遊び方にも魂を込めたような…そういう部分を盛り込んでいこうと思っていますね。だから、アルティマニアの本当の勝負はこれからじゃないでしょうか」

――解体真書と雰囲気が似ていますねってツッコもうとしたんですけど、先に言われると聞くことがなくなっちゃいますね（笑）

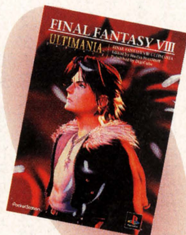
黒川「解体真書がいいというのであれば、それを上手くモチーフにしながらよりいいものに仕上げた方がいいじゃないですか。こういうものは作る人が同じでもどうプロデュースするかで変わりますし、そういう意味では彼らが努力したからいい攻略本が出来て150万部も売れたんでしょう。プロモーションの福井も凄く多方面で頑張ってくれましたし…だって、テレビスポットをうった攻略本なんてないんじゃないですか」

――そうですよね。テレビCM以外にもなにか特別なプロモーションというのはされたのですか？

福井「アルティマニアとソフトを並べて置けるツールを作りました。『コンビニでソフトと一緒に攻略本も買おうよ』というところに力を入れてアピールしたんです。おかげで、FFⅧをレジに持ってくるお客さんに攻略本もどうですか？って勧めていたコンビニもあったらしいですよ」

――いい話ですね。

黒川「でもそういう努力って、本来は当たり前にするべきことだと思うんです。それを逆にやっていない世の中がおかしいんじゃないかな。例えば、これだけぶ厚い本になると、普通、手で押さえ付けないと開いてられないじゃないですか。でも、この本は特殊な作りで閉じないんですよ。ユーザーにとって便利になることは当たり前にするべきなんです。当たり前の努力を彼らは出版部でやってくれた。そして、流通では欲しい時に欲しいソフトを買えるという当たり前のことをやっていきます。それがデジキューブのサービスの在り方じゃないのかな」



↑FFⅧを買ったらアルティマニアもセットで買おう。1500円で絶賛発売中



↓この三角の穴が手を放しても閉じない秘密。辞書などの厚い本に使用される技術なのだ。結構、お金がかかるらしいぞ





↑黒川城（デジキューブ）での取材ということで、リラックスムードの黒川さん。わきあいあいでした

DigiCube GAME売上げ Best 10 (99.3.29～4.18)

1	新	サガ フロンティア2 ●PS ●スクウェア ●6800円
2	新	GLAY COMPLETE WORKS ●PS ●オラシオン ●5800円（予約販売のみ）
3	新	ワールドスタジアム3 ●PS ●ナムコ ●5800円
4	新	Dance Dance Revolution ●PS ●コナミ ●5800円
5	↓	ウンジャマ・ラミー ●PS ●SCE ●5800円
6	↓	チョコボレーシング ●PS ●スクウェア ●5800円
7	↓	ファイナルファンタジーⅧ ●PS ●スクウェア ●7800円
8	新	スーパーロボット大戦F 完結編 ●PS ●バンプレスト ●6800円
9	新	全日本プロレス ～王者の魂～ ●PS ●ヒューマン ●5800円
10	新	バスト ア ムーブ 2 ～ダンス天国MIX～ ●PS ●エニックス ●5800円

デジキューブではインターネットでも最新情報発信中！URL【http://www.digicube.co.jp/】

マンガじゅげむ

ゲーム開発物語

ゲームを愛して60年

偉大なる作曲家

すぎやまこういちの冒険

『**ドラゴンクエスト**』の音楽から「**帰ってきたウルトラマン**」の主題歌、「**ハウスバーモントカレー**」のCMソングまで幅広い音楽活動を展開してきた**すぎやまこういち先生**の半生を鬼才・**山崎浩**が描く

作・画　山崎　浩

協力／（株）エニックス
（株）チュンソフト

「ゲーム開発物語」は毎回、ゲームに関わるクリエイターを取り上げ、その苦労話を紹介するじゅげむイチオシのマンガです！



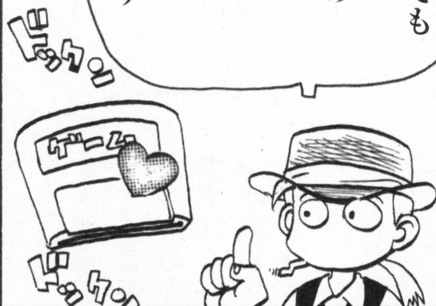








今回のインタビューでもすぎやまさんはゲーム音楽はゲームの心の部分を作っているんだ…と言ってましたまさしくその通りだと思います

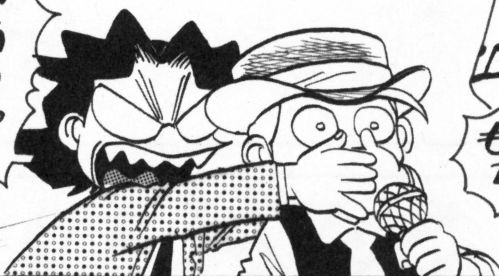


でも　すぎやまさんはゲーム音楽だけでなくポップスやアニメソングCMソングと非常に多くの曲を手掛けています

そこですぎやまさんのヒット曲をまずはメドレーで紹介しましょう!!

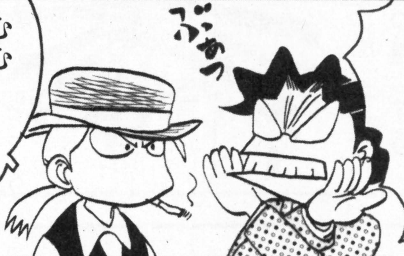






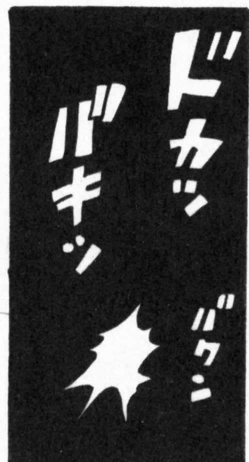
メドレーは却下じゃっ!!何曲あると思ってんだっ

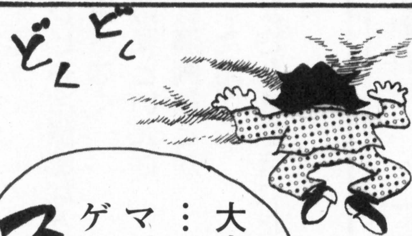
曲名は紹介してもいいが歌うのは絶対ダメ



JASRACに金払うのヤダから♡







大変失礼しました…では　ここからマジメにゲーム開発物語

スタート!!



山崎浩：1964年生まれのゲームと自然を愛するマンガ家。代表作は「ふしぎふしぎ」（講談社・コミックモーニング）、「ガルダイヤ」（角川書店・少年エース）など。今までのじゅげむの連載が全部収録されている「ゲーム開発物語」1巻も近日発売予定。

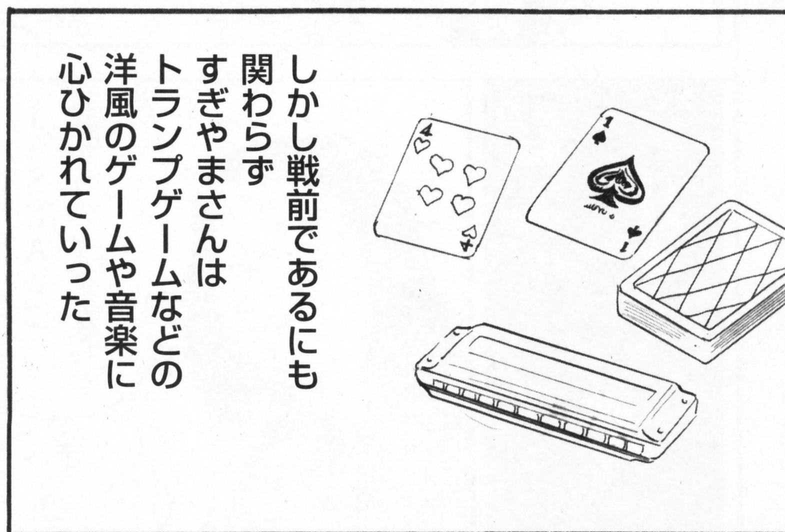
「ゲーム開発物語」ゲームを愛して60年・すぎやまこういち



1931年
まだテレビも冷蔵庫などの家電製品もなく
人々の娯楽といえば浅草の軽演劇などが中心だった時代に
すぎやまさんは生まれた



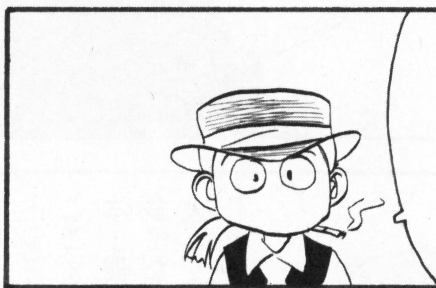




「ゲーム開発物語」











注1：どちらの番組も昭和30年代に大ヒットしたフジテレビ黎明期の番組。

「ゲーム開発物語」



―と
ここまでの話でも
本1冊書けそうな
多忙な人生を
送っている
すぎやまさんですが



実は
テレビディレクター
作曲家とは別に
根っからのゲームマニア
でもあったのです

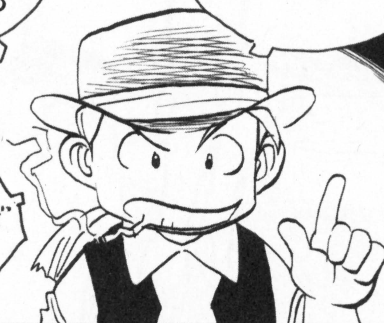
「モノポリー」や
「バックギャモン」などの
盤ゲームから
エレメカゲームまで
その幅の広さには
オドロキです

当然
1973年から
出現した新たな
テレビゲームにも
強い関心を持ち…



70年代後半には
仕事そっちのけで
ゲーセンにいりびたる
元祖『ゲーマー』と
なっていたのである

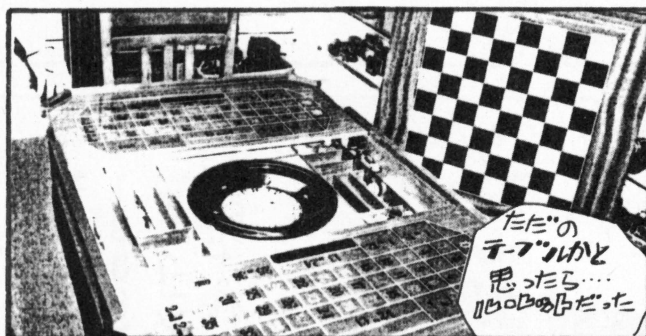
さらに収集癖とも思える
すぎやまさんの
ゲームコレクションは
あれよあれよという間に
自宅を埋めつくし
ゲームのために
マンションの一戸を
自称・ゲームミュージアム〈※1〉と
しているのだ



注1：残念ながら「ゲームミュージアム」は一般には非公開です。

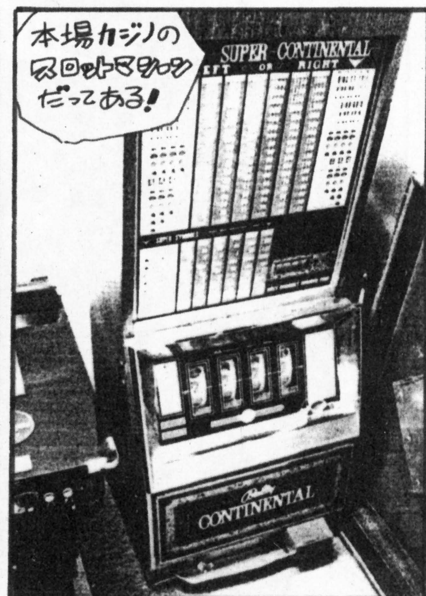
「ゲーム開発物語」ゲームを愛して60年・すぎやまこういち



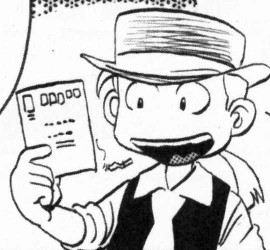








「ゲーム開発物語」









注1：1982年に開催されたエニックス主催の第1回ゲームホビープログラムコンテスト優勝者・森田和郎氏が作った将棋ゲーム。当初はパソコン版で発売された。

「ゲーム開発物語」ゲームを愛して60年・すぎやまこういち

しかし当時のファミコンではPSG音しか使えず3音しか出ないという悪条件に加え

作曲もある程度プレイできる段階からの着手ということで非常に短い制作期間だった（現在は企画立案シナリオの段階から参加してます）

ピピ

ピピープ～

ピピピパ～

プピ～

PSGってのはいわゆる電子音 ケータイの着メロと同じと思っていいよ

これは大変な苦労だと思いその頃の話を聞くと…

いいや パズルみたいでおもしろかった

全然苦労してなかった…

ズデ

う～む このままでは話が盛り上がらんな

―というワケでここはやっぱしすぎやまさんのメドレーを…

やめんかいっ!!

こんなこともあろーかと特別ゲストとして『ドラゴンクエスト』の初代プログラマー中村光一さんを呼んであるのじゃ～っ!!

ジャアアアン

やっ どーも おひさしぶり～

「ゲーム開発物語」

ではさっそくプログラマーから見たすぎやまさんのお話をうかがいましょう

そーですね本人に会うまではあまりに有名な人だったんでやっつけ仕事で音楽つけられたら困るなーと思ってたんですが…

会ったらホントにゲーム好きで驚くほどゲーム音楽を理解されていたのでリテイクってのはほとんどなかったですね

『DQⅠ』の打ち合わせでも…

『DQ』は中世ヨーロッパの騎士物語です

ほう…へえ～

―と　2、3説明しただけですぐにバロック調の音楽をイメージされたそうなんです

当時　ゲーム音楽といえば電子音なのでポップとかテクノとかそういう曲を連想しがちなのにあの曲は非常にクラシックな曲で驚きましたね

確かにそれ1音ではほとんど音色はないのに

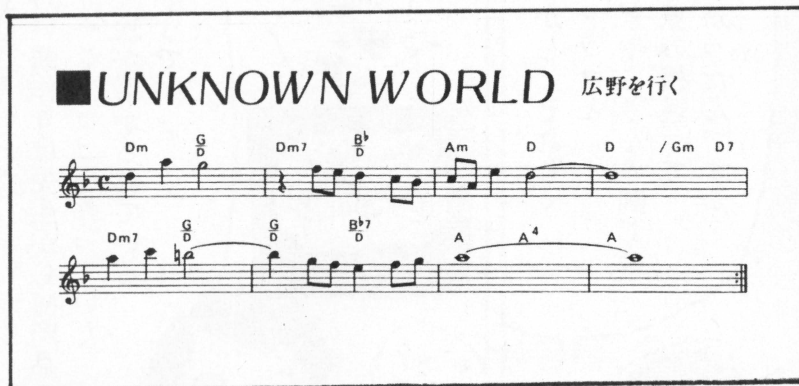
オープニングではホルン〈※1〉のように王の間ではパイプオルガンのように聞こえるからスゴイですね

それは先生がそれだけ多くの楽器や音楽に触れどんなメロディーでも自由に組み立てられる懐の深さだと思います

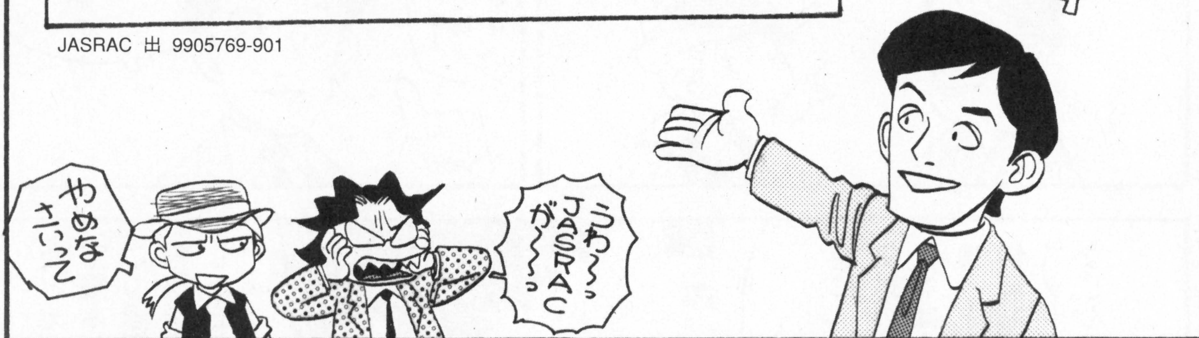
なるほど

注1：ファミコンでは容量の関係から、音楽の音色は1つであることが多かった。現に『DQⅠ』ではすべて1音色で構成されている。だが、音楽によって、楽器が違って聞こえる。これはすぎやまこういち氏がねらってそう聞こえるように作曲しているからだ。

「ゲーム開発物語」ゲームを愛して60年・すぎやまこういち

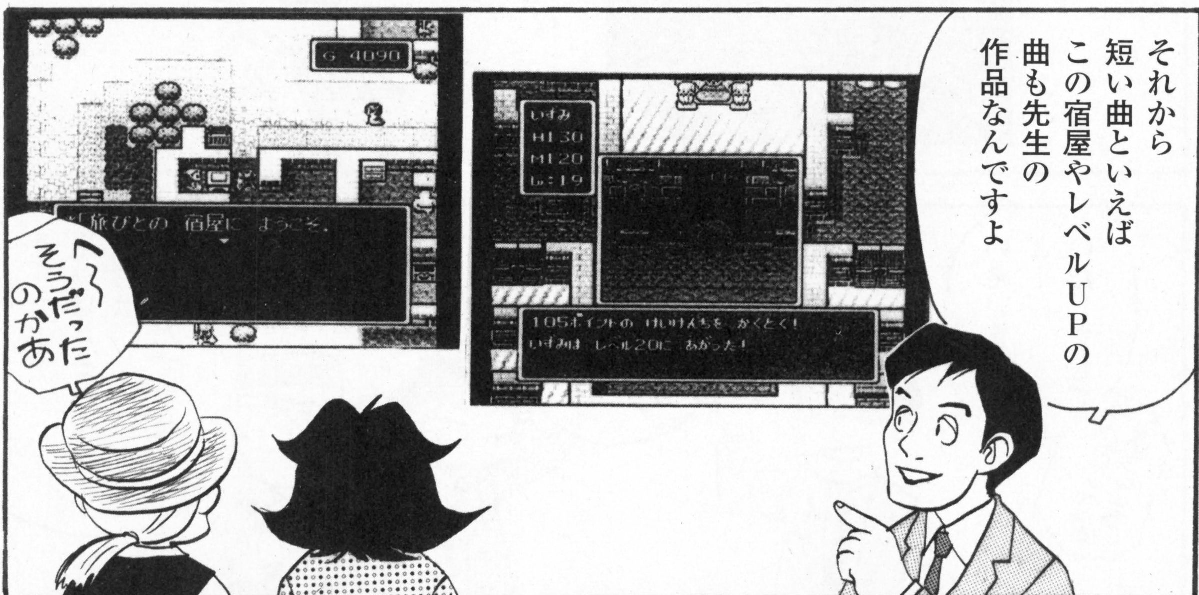


JASRAC 出 9905769-901







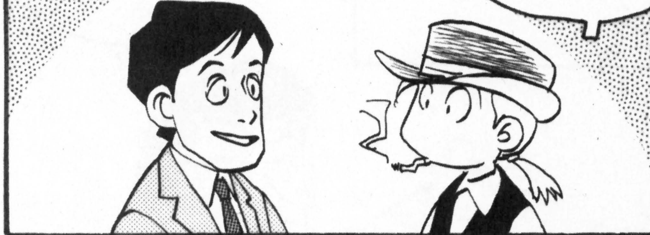


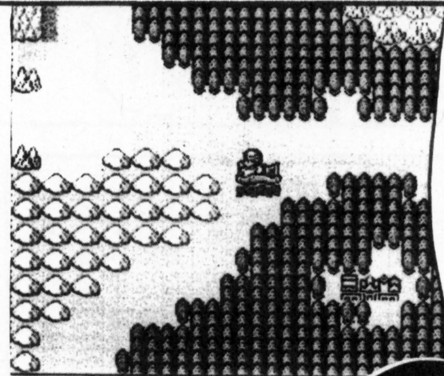
「ゲーム開発物語」

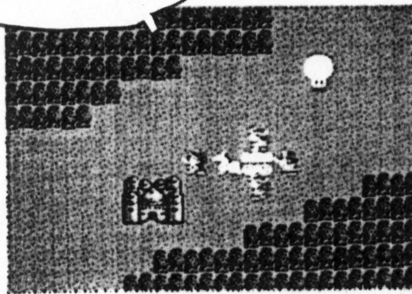
すぎやまこういち先生が指揮をつとめる『DQ』関連のコンサートがこの夏、開かれる。①「第13回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜」が8／4（水）東京・渋谷のBunkamuraオーチャードホールで開催。問い合わせはサウンド・ギャラリー（電話03-3351-4041）。②「ドラゴンクエスト・スペシャルコンサートin名古屋」が8／22（日）に名古屋のしらかわホールで開催。問い合わせはしらかわホールチケットセンター（電話052-222-7117）。











※画面写真は右・『ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁』、左・『ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち』より。©エニックス・アーマープロジェクト・バードスタジオ

「ゲーム開発物語」

こうして『ドラクエ』シリーズは
次々と作られ
同時に『ドラクエ』の曲も
高く評価されていったのだ

もちろん
すぎやまさんの
ゲーム音楽は
『DQ』だけでは
ないのですが…



いずれも
音楽性が高く
特にこの『DQⅣ』の
音楽CDは90年の
アルバムヒットチャート〈※1〉で
第3位に入っているのだ

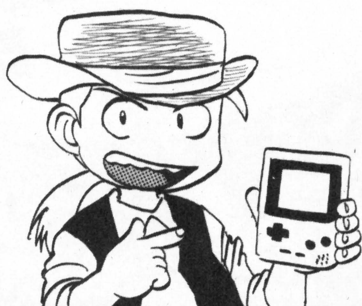


注1：「交響組曲ドラゴンクエストⅣ」（すぎやまこういち／NHK交響楽団）。1990年4／28付けの週間アルバムヒットチャートのデータより。
（日本レコード協会調べ）

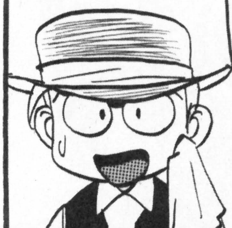
ゲームを愛し、マンガを描いている山崎浩先生に応援の手紙を書こう！　〒150-0002　東京都渋谷区渋谷3-3-5　モリモビル3F
（株）メディアファクトリー　じゅげむ編集部「山崎先生ガンバ」係まで。熱いメッセージ待ってるゼ！

そして98年9月に発売された『ドラゴンクエストモンスターズ』ももちろん　すぎやまさんの作曲によるものである













「ゲーム開発物語」







注1：音楽をCDだからいい音楽、カセットテープだから悪い音楽と評価する人はいないということをいっている。

来月もビッグなゲームクリエイターが登場します。お楽しみに!!

音楽が好きでゲームが大好き
だから　ゲーム音楽こそ天職だと
宣言するすぎやまこういちさん
『ドラゴンクエストⅦ』では
どんな音楽と冒険ができるのか
今から楽しみです!









注1：演劇演出家・鴻上尚史氏がオールナイトニッポン（ニッポン放送）金曜1部のパーソナリティーだった1988年に『DQ』好きが高じて出した幻のシングルCD「そして伝説へ…」（作詞・鴻上尚史、作曲・すぎやまこういち）のこと。今持っている人はかなりの通だ！

ココから
切り取って使おう!



別冊じゅげむ 7月号
攻略読本

DATA
エースコンバット3　エレクトロスフィア
●プレイステーション
●ナムコ
●５月27日発売
●6800円
●ドラマチックフライトシューティング
●デュアルショック／ネジコン／アナログジョイスティック対応

ACE COMBAT® 3 electrosphere
FLIGHT GUIDE

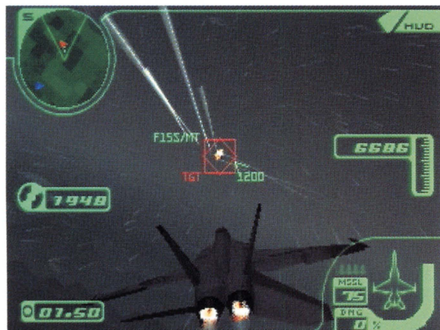
基本システムの解説から、戦闘機の操作法、具体的なミッション攻略までを掲載!

フライトシステム＆ベーステクニック

まず最初は、画面内の情報の種類とその把握、それらに基づく機体操作に関する解説を3つのステップに分けて行っていく。この基本概要を完全に覚えておかないと、蒼空を飛べるエースパイロットにはなれないからだ。それでは早速、STEP1から始めることにしよう。

STEP1 画面内の情報と操作を完璧にマスターする

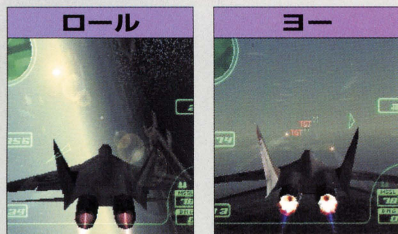
本作のプレイ画面は戦闘機のヘッドアップディスプレイを模した形の主観視点と、自機後方からの視点の2種があり、任意変更が可能だが、基本的に主観視点でプレイすることをお勧めする。プレイ時は画面内の情報を常に把握しておくことが求められるからであり、特にピッチ対照線などの有無によって、プレイのしやすさが異なるからだ。よって、ここから以下では主観視点でプレイしていくものと仮定して話を進めていく。



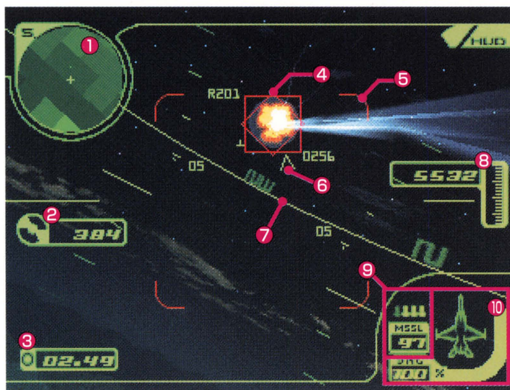
⬆画面表示の違いなどによってプレイスタイルは大幅に異なる。基本的には主観画面のほうがプレイしやすいようだ

POINT ノーマルかイージーか？

本作ではL2、R2ボタンによってラダー（舵）を動かして水平飛行のまま左右に曲がる「ヨー」と、機体を十字キー左右で傾けた後に、ピッチ（機体の上下角）を十字キー上下で上げ下げして急旋回する「ロール」の2種類の旋回を、最初から使いわける操作方法となっている。このノーマル操作は慣れないと苦労するが、一旦慣れてしまえば高度な旋回飛行が可能だ。一方のイージー操作は十字キーだけで上昇・下降・左右旋回を司るため、操作は楽だが微妙な飛行ができないのである。



画面内インフォメーション＆操作一覧



❶レーダー
円内の三角形は自機の前方索敵区域を示し、対象物との距離によって遠距離／近距離表示が分かれる（下の写真参照）。近距離レーダーでの矢印は飛行機、丸印は地上施設を示し、赤色が破壊すべきターゲット、白はそれ以外の敵を表す（味方の場合は青表示）。□ボタン押しっぱなしで広域レーダーに切り替え可能。

近距離　遠距離

❷速度計
自機の速度を示し、スピードが極端に低いとストール（失速による自由落下）を起こす。機体によって失速条件は異なるが、だいたい500以下でストールが起こる。

❸時間
プレイ中の経過時間を示す。ミッション内容によっては時間制限があるので、時折確認しておく必要があるだろう。

❹ミサイルシーカー
ミサイルの照準機構。敵が射程内に入ると赤く表示され、ロックオンしたことを示す。△ボタンでサーチロックする目標を切り換えることができる。

❺ミサイルレンジ
ミサイルの有効射程視界を示す計器。この枠内に敵機を捉えており、かつ敵が射程距離内にいる場合はミサイルシーカーが赤くなってロックオンしたことを示す。

❻方向ベクトル
自機がサーチした敵機の方向を示している。この表示の示す意味あいを把握しているかどうかで、プレイのやりやすさが大きく異なる。

❼ピッチ対象線
水平線に対しての自機の傾きを示す線であり、これで機体の水平角を目算で計る。線上にはE・W・S・N＝東西南北を示す記号も同時に表示される。

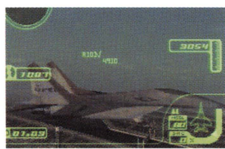
❽高度計
地上からの自機の高度を示す。高々度すぎる場合にはストールしやすいので注意。今回攻略した機体では高度17000前後まで上昇可能。

❾ミサイル残数
ミサイルの残弾数を示す。搭載ミサイル数は使用ミサイルと機体の種類によって異なる。また、数字上部のミサイルマークは一度に発射できるミサイルの最高本数を示す。

❿ダメージメーター
自機のダメージ率を数値と色で示す。損傷を受けるごとに黄色→赤色に変化していき、損傷率が100%になると墜落する。

コントローラー操作（デュアルショック使用時）

- ●L1ボタン……減速を行う。
- ●L2ボタン……左ヨー（左方向への水平飛行）を行う。
- ●R1ボタン……加速する。
- ●R2ボタン……右ヨー（右方向への水平飛行）を行う。
- ●STARTボタン……ポーズ
- ●SELECTボタン……視点切り換えを行う。押し続けると、オートパイロットにより、機体を水平に戻す
- ●方向キー上下or左スティック上下……ピッチ（機体上下角）を上下させて、上昇・下降を行う。
- ●方向キー左右or左スティック左右……機体を左右に傾ける（ロールさせる）。
- ●△ボタン押し続ける……ロックオン中のターゲットに視線を移す。
- ●右スティック押し込み……自機の真後を見る。
- ●右スティック……上下入力で視線を上下の任意角度に、左右入力で視線を左右の任意角度に移す。



- ●△ボタン……サーチしている目標物の切り替えを行う。押しっぱなしでロックオンしている目標に視線を向ける。
- ●□ボタン……レーダーの切り替えを行う。
- ●×ボタン……機銃を発射。
- ●○ボタン……ミサイルを発射する。

プレイ開始～作戦クリアまでの流れ

ここではプレイ開始からミッション終了までの流れを説明しておく。ソフトを立ち上げると最初に行うのがアカウント作成。ここでネーム入れとデータのセーブブロックの作成を最初に行う。続けて出てくるのがデータスワロー。ここでは戦況説明やムービーが流れ、シナリオが語られる。それが終わると次は行動選択画面。ここではブリーフィング（作戦説明）に進んだり、データ閲覧などが可能。この後で作戦説明→実戦を経て、ミッションクリア後にデブリーフィングを行い、次のミッションに進む。

1：アカウント登録



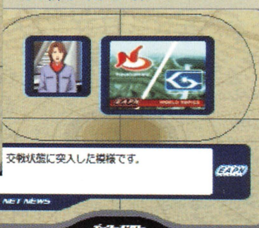
⬆最初にアカウント作成を行う。データのロードを行うのもここ。ちなみに1アカウント中に6ファイルのセーブが可能だ

2：データスワロー



⬆ここではネットニュースが流れたり、同僚からの通信が入る。ここでストーリーが語られる

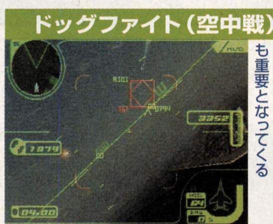
⬇時折、ムービーシーンなども織り込まれ劇的なシナリオ展開を見せることもある……らしいが、詳しくはヒミツ



STEP2 作戦中の基本戦術

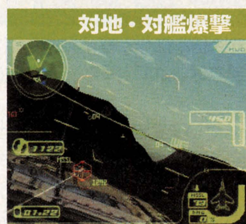
画面中の情報と操作法の説明が終わったところで次に解説するのが、実際のプレイ中における戦術面でのテクニックである。本作での戦闘は基本的にドッグファイト（戦闘機同士の空中戦）と、対地・対艦攻撃の2種に分かれており、これらに様々な地形・天候などのバリエーションが加えられることで成立している。そこで、以下ではそのふたつに大別したうえでの戦闘時のノウハウを解説していこう。

ドッグファイト（空中戦）



⬅常に遷移している敵機を相手に戦う空中戦では、いかに敵の背後に食らいついてミサイルを放つかが重要。また、レーダーによる敵機の移動方向の把握や、特殊な旋回飛行なども重要となってくる

対地・対艦爆撃

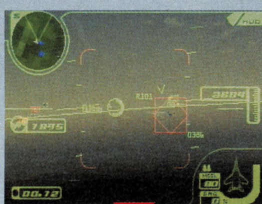


⬅対地攻撃では、目標物が移動することはないものの、そのぶん対空砲火を浴びる危険や地面への接触による墜落の可能性が多い。また、手早く連続で攻撃する手段も必要になる場面が多い

STEP2-1：ドッグファイト

●敵の背後からミサイル攻撃

空中戦での厳守事項は、「敵の背後からミサイル2発以上で攻撃する」ことである。前作ではヘッドオン（敵機と向かい合っての対進行動）時でもミサイルを放てば命中する確率が高かったが、本作では正面・側面からの攻撃はほとんど回避されてしまう。確実に敵を撃墜するには、背後から2発以上のミサイルで攻撃するのが最適なのだ。



⬅ヘッドオン状態だと、目標へのミサイルはほぼ命中しない。大概の場合、回避されてしまうか、相対速度が速すぎてミサイルを放った時点で敵機はすでに通り過ぎている



⬅ヘッドオンですれ違ったら急旋回して敵機の背後に回り込んで距離を縮め、ミサイルを放って撃ち落とす。ミサイル1発では墜落しないので、最低2発以上発射すること

●敵の動きはレーダーで捕捉

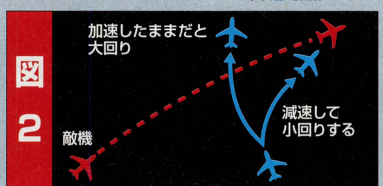
戦闘中は敵もこちらの背後を取ろうとするのでレーダーで敵の動きを先読みして、有利なポジションに移動する必要がある。その戦術の基本的なパターンが下の図1と2。これは図1のように敵機が自機の射界を横切っていこうとするとき、ただ闇雲に追跡するのではなく、図2のように相手の未来進路を予測した上で減速し、小回り旋回して敵の背後につく方法だ。これは基本的戦術だが、全ステージにわたって効果のある方法なのだ。

図1



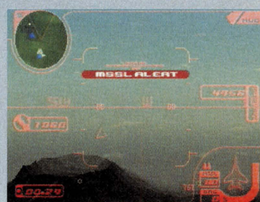
⬇敵も常に飛行しているので、真っ直ぐ追いかけても背後は取り難い。ここでは図2のように減速をかけて小回りし、最小半径で旋回する。加速したまま旋回すると大回りになる。

図2



●ロックオンされた場合の回避

敵機にバックをとられると警報が鳴り響き、ミサイルを発射されるとミサイルアラートが点く。このようなときは、加速したうえで機体を左右に旋回させてミサイルを振り切るようにしよう。



⬅上昇で振り切ることもできるが、上昇中にストールが起こる可能性を考慮すると、避けるのが望ましい。また下降した場合は、若干だが命中確率が高くなるようだ

●フレームアウト時はSELECTボタンで水平に

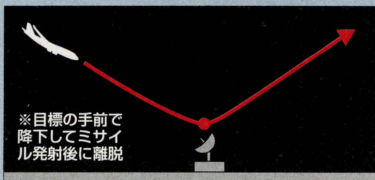
空戦時に急激な機動を続けていると、時折地面に対する自分の角度と位置を見失う場合もある。これをフレームアウトといい、もたもたしていると墜落の危険が大きい。このような状況に陥ったら、すぐセレクトボタンを押しっぱなしにして、オートパイロットで機体を水平に戻そう。



STEP2-2：対地・対艦爆撃

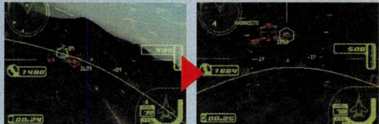
●基本はヒット&アウェイで

対地・対艦攻撃での基本的戦術が、ヒット&アウェイ。レーダーを除く地上目標は、対空機銃か対空ミサイルの2つ（または艦船搭載の銃座）である場合が多く、迂闊に接近するとダメージを受ける危険が高い。そこでこの方法により、最大射程距離からミサイルを放って離脱するのである。



●目標を切り換えて連続攻撃

地上目標攻撃の際、近距離内で隣接した施設にひとつずつヒット&アウェイを繰り返すのでは効率悪いことこのうえない。そこで、このような場合は、ミサイル発射直後に△ボタンで攻撃目標を切り換え、続けざまに攻撃を行う。これで目標全部にミサイルを放ったら、あとは離脱しよう。



⬆最初に近い目標をロックし、ミサイルシーカーが赤になると同時に1発発射。即座に△ボタンで目標を切り換え、隣接する目標に向けて再度1発発射したら離脱する

●シースキミングと急降下爆撃

地上目標と異なり、対空銃座やミサイルを搭載した艦船への攻撃は、低高度からの進入によるシースキミングで行えばダメージを受ける可能性が低い。ただし、低空すぎて墜落の危険のないよう注意しておくこと。一方、高々度からの急降下爆撃は、ミサイルを放ったあとの機体引き起こしが難しいので、極力避けるのが無難だ。



3：行動選択画面



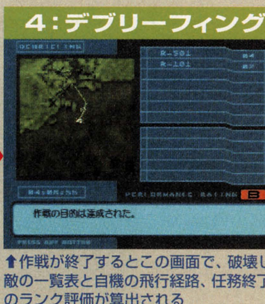
⬆ここではミッション説明を受けるブリーフィングに移り、作戦概要を聞いた後で、使用機体と武装の選択を行って実戦に赴く



⬅ブリーフィングなどのほか、ビデオフォンのメッセージの再生や、ネットニュースの検索なども行えるようになっている

ミッションクリア後

4：デブリーフィング



⬆作戦が終了するとこの画面で、破壊した敵の一覧表と自機の飛行経路、任務終了時のランク評価が算出される

●ランク評価について

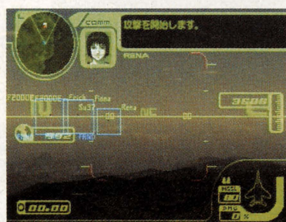
ミッション終了時に行われるランク評価だが、これはターゲットだけを破壊したのではランクAにはならない。評価をランクAにしたいならば、ターゲット以外の敵機・施設を数多く破壊したうえで、2次目標をも出現させ、さらにこれらを全部短時間で破壊する必要がある。なお、このランク評価は後述のメッセージの変化に関係する。

TACTICS LECTURE #2

プラクティカルテクニック

ここでは基本操作と基本戦術を踏まえたうえで、その応用となる戦闘時の飛行テクニックを解説していく。これらの飛行テクを覚えて実戦で使用すれば、効率よく敵部隊を撃破できるようになるので、確実に実行できるようにしておきたい。

以下でご紹介している6種類の戦闘軌道は、実在の戦闘機パイロットが実際に使用する飛行テクニック。これらはゲーム中においても極めて有効なテクニックであり、使い方次第では低性能の飛行機でも高性能の敵機に打ち勝つことができるようになる。なかでもインメルマンターンとスプリットSは使用頻度が高く、これさえ覚えておけば空中戦はかなり楽になること請け合いなのだ。



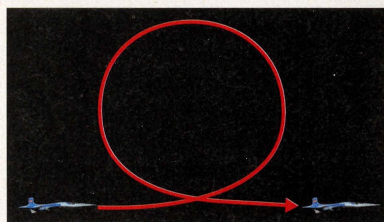
⬅エンゲージ(交戦開始)時のヘッドオンから、即座に敵の背後を取る場合などにインメルマン旋回やスプリットSを多用することが多い



⬅ただし、機体によっては出力が低く、上昇性能に若干の難点があるため使えない技もある。なお、以下のテクニックの一部はノーマル操作でしか行えない

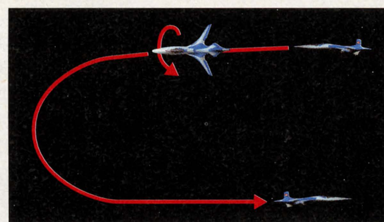
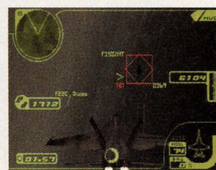
フライト時における戦闘機動例

ループ



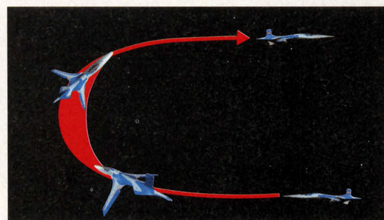
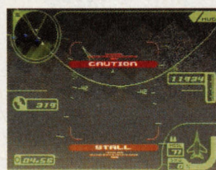

操縦桿を引いたままピッチ(機体上下角)を上げ続け、そのまま宙返りから360度回転するフライトテクニック。低出力の機体や高々度での上昇を行うとストールする危険がある。背後にいる敵機を回避して、そのままオーバーシュートした敵機の背後につくときなどに使う。

スプリットS

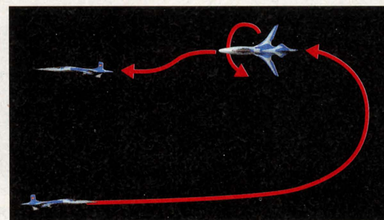
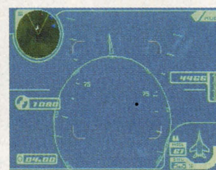
機体を地上に向けて背面にしたうえで、そのままピッチを上げ続けて下降するテクニック。画面ではピッチが上がり続けるため上昇しているように見えるが、実は下降しているところに注意する。すれ違った敵機が自機より低空にいる場合、その背後をとるのに使用する。

シャンデル

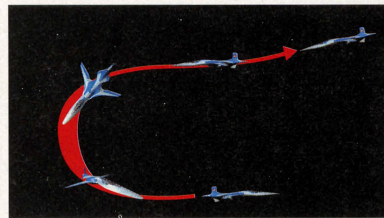
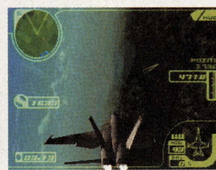
速度を上げたまま上昇、同時に急旋回する技術。ノービス／イージーのどちらでも使用可能。ピッチを上げながら増速し、同時に機体をやや傾けての旋回半径外側へのヨーを行うことで実行できる。自機より高々度にいる敵機がすれ違ったとき、これを追撃するのに使用する。

インメルマンターン

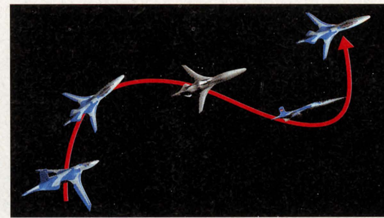
実在のドイツ空軍士官が開発した飛行テクニックで、スプリットSの逆パターン。上昇して曲線軌道の頂点で半回転し、そのまま相手の背後に回り込むときに多用する。レーダーを併用すれば、曲線軌道の頂点ですれ違ったはずの敵が射界に入るので、このとき半回転すること。

スライスターン

速度を上げて下降し、同時に急旋回を行って自機が飛んできた方向に戻るテクニック。機体を約左右130度に傾けてロールし、同時に機体のピッチを急激に上げて急速反転する技術。シャンデル同様、敵機がすれ違ったとき、これを追撃するのに使用する。

バレルロール




ヨーとロールを併用しながら、樽(バレル)の周辺を回るような軌道を描いて飛ぶテクニック。敵のミサイルを回避する場合や、対空砲火を抜けながらの攻撃を行うときなどに使用する。また、急旋回を続ける敵機体の追撃などでも使用することが多い。

POINT ターゲット追尾機能を活用する

上記の飛行テクニックをマスターしても、実在の戦闘機と異なり、ゲームでは通常、キャノピー(風防)の前方視界しか表示されないため、実際のパイロットのように首をひねって後方視界を確認できない。そこで役にたつのがターゲットの追尾機能である。本作では△ボタンを押しっぱなしにすることにより、ロックした敵機に視線を向けられるのだ。これによって敵の位置と進行方向を確認したらすぐに的確な軌道による追撃に入るようにしよう。



⬅右スティック操作では、自機の上下左右を見ることもできる。これも敵編隊などの確認に役立つ

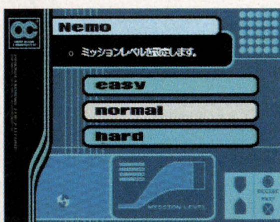


⬅ロックした敵に視線を向けると、自機の位置は写真のように三角で表示される

ミッションガイド

基本概要と応用テクニックの解説に続き、ここからは実際にプレイするミッション内容とその攻略のポイントを解説していく。今回は14のミッションを紹介するが、いずれも前述した戦術やフライトテクニックを使用する局面が多いので、用心されたし。

今回解説するのは、以下のチャートに記した14ミッション。シナリオ分岐もあり、中でもミッション04の分岐はストーリーを大きく変える結果となる。また、これらのシナリオ分岐はキャラクター設定や世界設定などに綿密に関係しているので、プレイする前には下に記した各組織のキャラクターとその相関関係を把握しておくこと。なお、次項からの攻略の難易度はすべてノーマル以上とした。

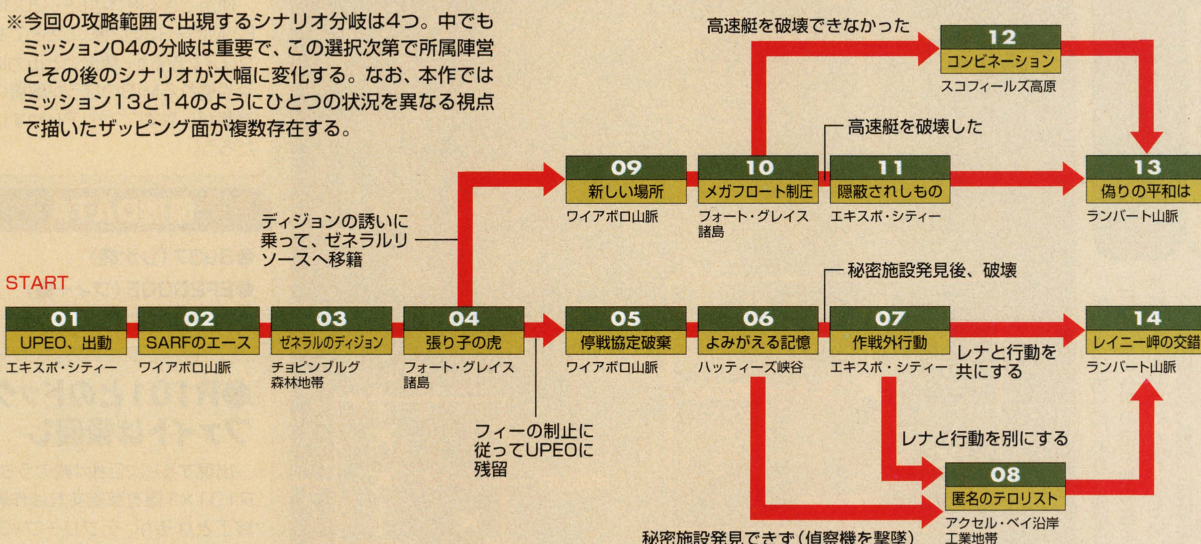


⬅今回プレイした難易度はすべてノーマル。イージーだと敵機がミサイル1発で落ちる。その反面、ハードだと敵機のアルゴリズムが巧妙になり、回避能力が高くなるようだ



⬅敵機によっては思わぬ強敵も存在するので要注意。なお、次項からのマップでは破壊すべき目標を赤い色で示し、それ以外の敵機・施設などを白色で表記

シナリオチャート



Be fore the Play
各組織のキャラクターと相関図

本作の舞台は架空の近未来世界。ここではニューコム社とゼネラルリソース社という、自衛軍さえ持つ巨大多国籍企業同士が牽制し合っており、それに対する治安維持組織としてUPEOが存在している。

UPEO（新国際連合共同体治安維持対策機構）



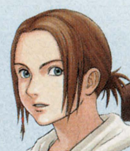
新国際連合共同体（NUN）直属の治安維持対策機構。クラークソン代表の下、実戦部隊であるSARFを持ち、紛争当時者の2社を相手に和平の道を探っている。レナとフィー、エリックはSARFの一員で、プレイヤーの同僚となる。



レナ＝ヒロセ
⬆先天的な病気で太陽光線を浴びることのできない少女。19歳ながらSARFのエースパイロットである



エーリッヒ＝イェーガー
⬅UPEOパイロットの1人。親の勧めに従ってUPEOに入った若者で、やや官僚的な性格である



フィオナ＝クリス＝フィッツジェラルド
➡パイロットの1人。ニューコム社に姉のシンシアがおり、敵味方として戦う可能性もあるらしい



パーク司令
⬆UPEOの実戦部隊SARFの司令官。プレイヤーたちに司令を与える人物だが、黒い影が……

クラークソン代表
⬅和平の道を模索するUPEOの代表。紛争解決を目指している穏健派の人物である

双方に対する調停と実効制圧を行う

紛争中

ゼネラルリソース社



巨大資本を統合して発足した多国籍産業複合体。買収・併合を繰り返した結果、国家規制の届かない巨大企業となり、防衛部隊の名目下で実戦配備された軍隊を持つ。旧世代の技術の大部分を受け継ぎ、現存機の発展型を製造・供与している。



アビザル＝ディジョン
⬅ゼネラル部隊の頂点に君臨するエースパイロット。謎の多い人物



キース＝ブライアン
⬅ディジョンの相棒を努める人物で、戦闘機に憧れて入軍した

ニューコム社



最先端技術の独占で急成長した巨大企業体。ネットワーク、軍事面で成果を上げ、ゼネラルと対峙している。同社の機体は流線形のフォルムが特徴。



➡ニューコム部隊のパイロットで、UPEOのフィーの姉。両親の保守性に反発して同社のパイロットとなった。エリート意識が強い
シンシア＝ブリジット＝フィッツジェラルド

Are you ready? Mission01~14 will be next page!!

Mission 01



所属
<UPEO>

UPEO、出動
Awakening

かねてより緊張が続いていたゼネラルリソースとニューコムの勢力争いは、直接衝突を迎えた。これに対し、UPEOはエキスポ・シティーへのニューコム側の侵攻を阻止するため出動する。

目的 エキスポ・シティーに侵攻するR501×4機を破壊するのが目的。同4機を2:59以内に破壊すると敵増援が出現するが、うち1機(R101)を破壊すれば作戦終了。また、最初の4機を3分経過した時点で破壊すると増援は出現しない。

TARGET DATA

1次目標
- TARGET：R501×4
- ENEMY：R101×2、R201×2
(2：59以内にTGTを全滅させると2次目標出現)

2次目標
- TARGET：R101×1
- ENEMY：R101×3

MAP&TACTICS



最初の任務だけあり、難度は高くない。ここでゲーム中の空中戦の基本を、実際に体験するのが目的と言ってもいいだろう。

交戦開始後は、最初に目標の4機を手早く連続で撃墜すること。敵護衛機は僚機3機が破壊してくれるので問題なし。意図的に放っておいてもいいだろう。

増援出現後は先に護衛のR101を倒し、最後にR101を破壊すれば、デブリーフィング時のランク評価が高くなる。

オススメ機体&武装

●MiG33 FulcrumSS (武装：バルカン、ミサイル)

使用できる機体はEF-2000EとMiG-33の2機。どちらでもクリアできるが、機動力と出力にやや優れるMiGのほうが敵機の追撃がしやすく、クリアしやすいだろう。

僚機DATA

- ●Su37(レナ機)
- ●EF2000E(フィー機)
- ●EF2000E(エリック機)

●爆撃機を最優先で叩く

最初の目標は、爆撃機4機。護衛のR101×2とR201×1を全部に破壊すれば、デブリーフィング時のランク評価が高くなるが、手間取っていると僚機に先に落とされてしまうので注意。ここでの敵機撃墜時には、基本戦術の項で述べたように、「背後からミサイル2発を発射して」破壊することを心がける。1発しか撃たないと、当たっても敵機は墜落しないし、場合によっては回避されてしまうからだ。

なお、護衛機の追撃に時間をかけすぎてR501の完全撃墜が3分を超えると、敵増援(2次目標)の4機は出現しなくなる。



⬅背後についたら必ずミサイル2発を発射して叩く。近すぎると当たらない

➡3分未満で4機のターゲットを破壊すると、このメッセージが出てマップ南東から4機の2次目標が出現

●R101とのドッグファイトは後回し

出現する2次目標4機のうち、R101×1機を撃墜すれば作戦終了となるが、デブリーフィング時のランクを考えると、先に護衛機を叩いておきたい。

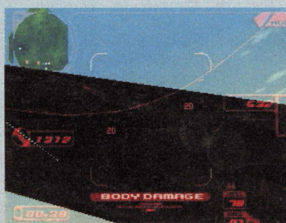
僚機含めた自軍4機に対し、敵機は4機。彼我兵力は1：1なので、もたもたしていると僚機に敵を撃墜されてしまう。ここでは護衛を優先で片付け、最後にターゲットを破壊せよ。



⬆面倒な場合は、R101を先に片づければ作戦終了となる

COLUMN 障害物への激突によるダメージ

前作までは障害物や地面に激突すると即墜落となったが、本作では地面と海面への接触に限り、すぐに墜落しないようになっている。右の写真でもお分かりのように水平な場所に接触しても、瞬間的に機体を引き上げればダメージを受けるだけで済むのだ。この場合のダメージ量は接触時間に比例する。なお、ビルの壁面や山の側面への正面衝突、地面・海面へ長時間接触した場合は例外で、それらの場合は一撃で墜落となる。



⬅胴体着陸ならぬ胴体接触。これで即墜落とはならないが、かなり高いダメージを受ける



⬅橋の欄間の下などを潜るアクロバット飛行が可能となったが、それら側面障害物に激突すると、一発アウトに

Mission 02



所属
<UPEO>

SARFのエース
Bravado

ニューコムによるゼネラル側航空路への電波妨害工作が行われていることが発覚した。UPEOはSARFを、ワイアボロ山脈のニューコム基地周辺に配備された妨害電波用施設破壊に出撃させる。

目的 ここでの最初の目的は8基ある電波妨害用レーダーサイトの破壊。これを3：59以内にすべて破壊すると、敵の2次目標として基地4つと鉄橋が出現。これをすべて破壊すればミッションクリアとなる。

TARGET DATA

1次目標
- ●TARGET：RADERSITE×8
- ●ENEMY：R101×2、R201×2、GUN×5、MSSL×2（3：59以内にTGTを全滅させると2次目標出現）

2次目標
- ●TARGET：BASE×4、BRIDGE×1

MAP&TACTICS



広範囲にわたってレーダーサイトが配置されてるので、手早く破壊していくのが肝要。交戦開始後は北側のレーダーサイトから順に破壊し、南方へ飛行しながら目標を叩いていくのがベスト。

なお、一部のレーダーサイトの付近にはミサイルや対空機銃も配備されているので気をつけること。敵機は4機しか出現しないが、背後を取られるのには注意しておいたほうがいいだろう。

オススメ機体&武装

●MiG33 FulcrumSS（武装：バルカン、ミサイル）

ここでも使用できる機体はMig−33とEF−2000Eのみ。対地攻撃がメインとなるので、機動力に優れるMiGを選ぶのが無難だろう。

僚機DATA

- ●Su37（レナ機）
- ●EF2000E（フィー機）
- ●EF2000E（エリック機）

●クレーター部分への攻撃は外側から

2次目標として火口内部に出現するBASEなどを叩く場合は、火口の中に配置された施設と反対の方向から進入してミサイル攻撃を加えた後に上昇する。この場合、低空飛行からの爆撃でもヒット&アウェイによる攻撃のどちらでも構わないが、できれば一撃離脱を図るのが望ましい。火口スレスレに進入すると高度を下げすぎて、ミサイル発射後の離脱時に火口内壁に激突する危険があるからだ。

ちなみに、ここでは高々度からの急降下直下爆撃は避ける。





⬆火口スレスレで進入するより、安全な高度から攻撃するのが無難

●レーダーサイトへの攻撃はヒット&アウェイで

1次目標のレーダーサイトへ爆撃するときは、P129で述べたようにヒット&アウェイによる中高度からの一撃離脱を図ること。発射するミサイルは対象物1基につき1発でOK。ただし、レーダーサイトの脇に対空機銃やミサイルがある場所では、先にその施設を破壊しておくのがよいだろう。



⬆高度を下げながら、ミサイルの射程距離まで高速で接近し……



⬆ミサイルがロックされたら発射してすかさず上昇して離脱する

Mission 03

所属 <UPEO>

ゼネラルのディジョン

Enten Dision

ニューコムの勢いは弱まってきたものの、依然油断はできない状況にあった。UPEOはSARFをゼネラルリソースの部隊との共同訓練飛行に送り出すこととなるが……。

目的 ディジョン、キースとの訓練飛行に続けて訓練用のデコイ機と塔が出現するので、まずはこれをすべて破壊する。これを終了すると、ニューコム部隊の投下したコンテナを破壊する任務が続く。コンテナを全部機銃で破壊すればミッションクリア。

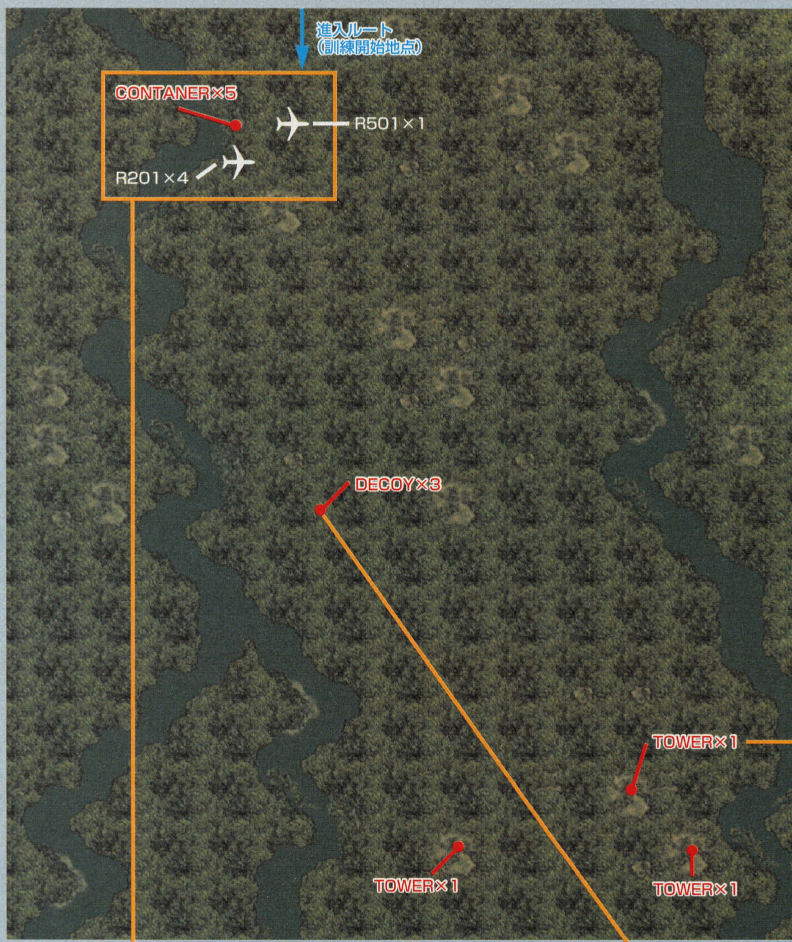
TARGET DATA

1次目標
なし（ゼネラルリソースの2機と訓練飛行）

2次目標
●TARGET：DECOY×3、TOWER×3
（4：59以内にTGTを全滅させると2次目標が多少増えて出現）

3次目標
●TARGET：CONTANER×5（または×3）
●ENEMY：R201×4、R501×1
（またはR101×2、R501×1が出現）

MAP&TACTICS



最初の訓練用ターゲットを4：59以内に破壊できたか否かによって、出現する敵部隊（3次目標）の数が異なる。基本的な戦術は前のミッションと同様だが、2次目標のデコイ機と3次目標のコンテナは機銃でしか壊せないので、相対速度を落として素早く確実に仕留めること。

オススメ機体&武装

●F16XFU Gyrfalcon
（武装：ヘビーマシンガン、ミサイル）

F16XFUとF／A18Uの2機が新たに使用可能。安定性ではF／A18Uが高いが、空中目標を機銃で破壊する任務のため、高機動性のF16XFUを使え。

僚機DATA

●F15S／MT（ディジョン機）
●F16XF（キース機）

●ヒット&アウェイで早々に片づける

対地攻撃訓練用のタワー3基は手早く片づける。具体的には北側の1基から南東の1基に至るを直線ルートを飛行して、これらを連続破壊。続けて急旋回してそこから西にある1基を爆撃する。所用時間は15秒程度で。



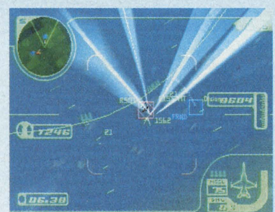
⬆高度を下げすぎないよう

●コンテナを機銃で破壊する

2次目標として出現するコンテナは、高度12000辺りから直線状に並んで落下してくるが、ミサイルのロックができないため、機銃で撃ち落とさなくてはならない。コンテナまでの距離が約400以下だと機銃の射程圏内となるが、このときオーバーシュート（追い越し）しないように相対速度を下げておく。これであとは微調整を行い、確実に命中させよう。



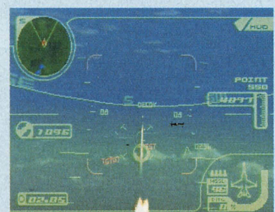
⬆高度12000から並んで落下してくるが、機銃でしか落とせないので厄介



⬆落下してしまうまでに2分以上の余裕がある。敵護衛機も同時に叩け！

●デコイ機の背後に回り込んで機銃で破壊

最初の訓練で出現するデコイ機は、2次目標のコンテナ同様に機銃でしか撃ち落とせない。しかもコンテナのような落下目標と異なり、常に飛行しているため、確実に撃ち落とすには同高度での正面か背後上空からの射撃を加えるのが適切。また、このときには自機の速度を550程度に抑えて相対速度を遅くしておき、オーバーシュートを避けるようにしておこう。



⬆ヘッドオンでの撃墜も有効だが、確実を期すなら背後から射撃すること



⬆距離400以下なら割とアバウトな照準でも機銃は命中してくれる

Mission 04



所属
<UPEO>

張り子の虎 Papen Tigen

海上移動都市メガフロート。ここにニューコムの機動艦隊が集結しつつあることを察知したUPEOは、これを叩くことを決定する。そこにはゼネラルリソースのエース、ディジョンもいた……。

目的 目的は、集結するニューコム艦隊の船舶3隻の破壊。3分未満にこれをすべて破壊すれば、敵の2次目標が4機出現し、全部撃墜すればミッションクリアとなる。メガフロート上にはN.TGT(民間施設)があり、これを破壊すると減点対象となる。

TARGET DATA

1次目標

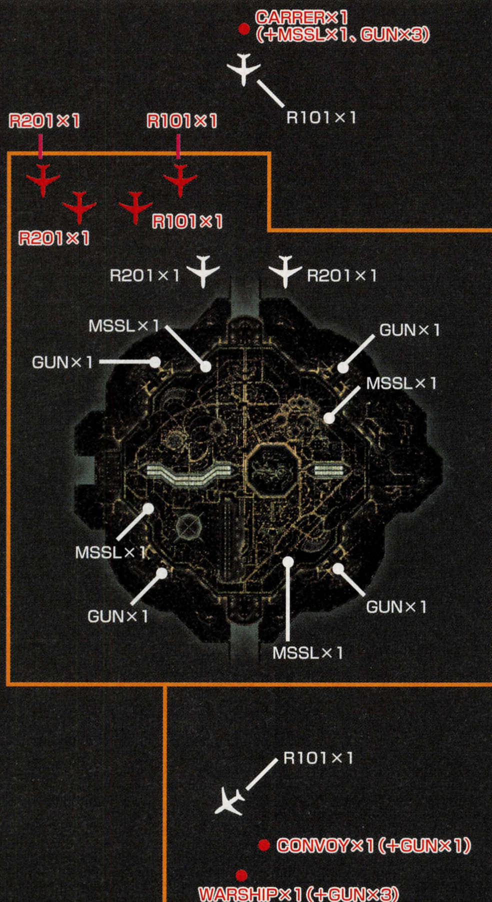
●TARGET：CARRER×1、CONVOY×1、WARSHIP×1
●ENEMY：R101×2、R201×2、GUN×4、MSSL×4
(2：59以内にTGTを全滅させると2次目標出現)

2次目標

●TARGET：R101×2、R201×2

艦船への攻撃がメインの任務。難易度はさほど高くないが、すべての敵施設を破壊しようとすると根気が必要。交戦開始直後はマップ南にある戦艦と輸送船の破壊を最優先に行い、続いて都市北部海上の輸送船を破壊する。艦船攻撃の際は低空進入し、対空砲火を避けるのが望ましい。

MAP&TACTICS



オススメ機体&武装

●F／A18U HornetADV
(武装：ヘビーマシンガン、短距離ミサイル)

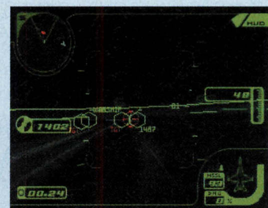
この時点で持つどの機体でもクリア可能だが、早期決着を目指すなら、F／A18Uで最大4発同時発射可能な短距離ミサイルを装備するのがよい。

僚機DATA

●F15S／MT(ディジョン機)
●F16XF(キース機)
●F／A18U×2(フィー、エリック機)

●艦船への攻撃はシースキミングで

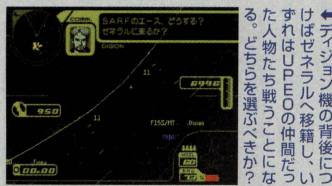
最初の目標である艦船の破壊は、低空から進入して爆撃するシースキミングで行うこと。中高度からのヒット&アウェイでも問題ないといえば問題ないのだが、その場合、ミサイルの射程距離に入る前に対空砲火を浴びる危険性があるからだ。腕に自信がないプレイヤーを除き、ここでは極力低空侵入し、敵の火線を避けながら確実に攻撃を加えていくのがよいだろう。



⬆50～200程度の高度を保って海面と水平に進入。ミサイルを放ったら左右いずれかに上昇して離脱する

分岐 UPEOに残るか、ゼネラルに行くか？

ミッション終了後はディジョンから通信が入り、ルート選択を迫られる。ここで彼の機体についていけばプレイヤーはゼネラルへ移籍となり、フィー機の後を追えばUPEO残留となる。



⬅ディジョン機の背後につけばゼネラルへ移籍し、いずれはUPEOの仲間だった人物たちと戦うことになる。どちらを選ぶべきか？

●メガフロート上空での低空戦闘は避ける

ミサイル施設や対空機銃をあえて破壊する場合を除き、都市上空での戦闘は避け、対空砲火を浴びないよう注意する。どうしても都市上空で戦う場合は、低空戦闘だけは避けること。



⬅ミサイルにロックされたりする危険度大

●分岐選択後に着陸イベント発生

ルート選択の直後には着陸イベントが発生。UPEO残留時は空母へ、ゼネラル移籍の場合には空港へ着陸する。ここでの着陸は手動操作で行われるが、スタートボタンを押せばオートパイロットで着陸できる。



⬆手動では少々難しいが、オート着艦できるので安心

UPEOに残った場合は Mission 05 (P136)へ／ゼネラルリソースへ移籍した場合は Mission 09 (P140)へ進む

Mission 05



所属
<UPEO>

停戦協定破棄
Broken Truce

停戦協定が結ばれたにも関らず、ゼネラルリソースの部隊が、ニューコムの航空基地を攻撃しようとしていることが判明した。UPEOはSARFを派遣し、ゼネラル部隊の迎撃を開始する……。

目的
マップ南西にあるニューコム航空基地に敵機を接近させないよう牽制しつつ、F15S/MT×4機(2次目標出現の場合はB1C×2機含む)をすべて迎撃するのが目的。同時に出現するディジョン機とキース機は撃墜(ロックオン)できない。

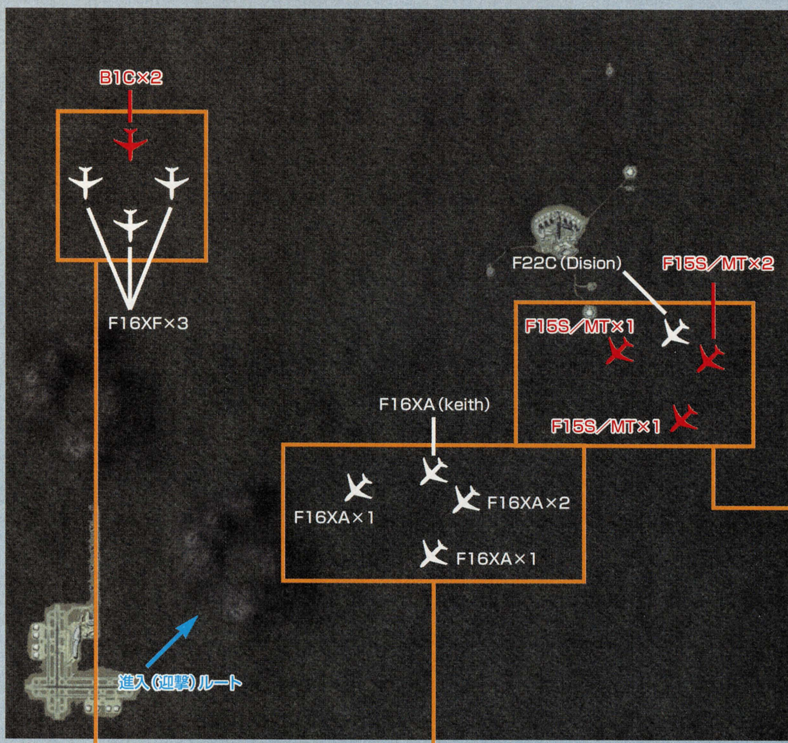
TARGET DATA

1次目標
- ●TARGET:F15S/MT×4
- ●ENEMY:F22C(ディジョン機)×1、F16XA(キース機)×1、F16XA×4
(2:59以内にTGTを全滅させると2次目標出現)

2次目標
- ●TARGET:B1C×2
- ●ENEMY:F16XF×3

※1次目標のうち、ディジョン機とキース機への攻撃は行えない

MAP&TACTICS



初の迎撃戦で、1次目標として出現する敵機も高機動性の戦闘機ばかり。セオリー通りに敵の背後につけてのミサイル攻撃を行わないと、確実に仕留めるのは難しいだろう。

オススメ機体&武装

●F/A18U HornetADV
(武装:ヘビーマシンガン、短距離ミサイル)

敵の機動性と回避能力が高いので、F/A18Uに短距離ミサイルを搭載し、最高4発のミサイル同時発射による手数の多さで攻めるのが望ましい。

僚機DATA

- ●F/A18U(フィー機)
- ●F/A18U(エリック機)
- ●R201×8(着陸中)

●本命はこちら F15S/MTを叩く

最初に出現する敵機10機のうち、後衛のF15S/MT×4機を優先して撃墜し、2次目標の出現を図るのが理想的プレイ。

ヘッドオン(敵と向かい合っての対進状態)で目標を視認したら、背後に回り込んでミサイル4発を続けて発射し、確実に命中させること。ただし、背後からでも距離2000程度だとF15S/MTはミサイルをかわすことがあるので、撃墜を確認するまでは追尾するように。



⬆確実に背後についてからミサイルを放つ。4発同時ではなく、1発ごとに1テンポ置いて撃つほうが当たりやすい

⬆敵の正面や側面から撃ってもミサイルは当たりにくく、大抵は回避されてしまうので要注意!

●爆撃機を基地に接近させるな!

3分未満でF15S/MTを全機撃墜すると、基地北部上空の高度12000辺りに2次目標であるB1C爆撃機2機と、その護衛機が出現する。余裕があるならば先にF16XF×2機を迎撃し、続けてB1Cを攻撃しよう。なお、B1Cは放っておくと基地上空を通りすぎてマップ南側に逃走してしまうので、逃げられないように注意しておくこと。



⬅高度12000辺りを飛行しているので、上昇して背後上空につけて叩く。急上昇しすぎての失速には注意!!

➡結構な低速で飛行しているので、接近して相対速度を抑えれば、機銃で撃ち落とすことも可能。撃墜は容易なので、その間に護衛機を撃ち落とすほうがよいだろう

●機動性に優れたF16XA相手には短距離ミサイルの連射で対抗

F16XAを攻撃するのは、ターゲットが最後の1機になってからで充分。ただし、同機は空中戦に特化しており、F15S/MTより機動性が高い。背後からミサイルを撃っても、距離が遠いと回避されることがあるため、できれば距離1500以下に縮めてミサイル4発の同時攻撃で破壊しよう。



➡機動性の高さが厄介で、正面・側面からではミサイルがほとんど命中しない。背後につけて距離1500程度からミサイル連射で叩け

⬅機銃で落とすのは至難の技。また、接近しすぎてもミサイルが外れるので、適度な距離での射撃を心がけること

Mission 06



所属
<UPEO>

よみがえる記憶 Ghosts of the Past

ゼネラルリソース部隊の迎撃に成功した直後、ハッティーズ渓谷付近でゼネラルの偵察機が発見される。UPEOはプレイヤー機とレナ機を派遣して、その追跡任務にあたらせることになった。

目的 ここでの目的は、A/F117X偵察機を追跡して渓谷最深部にある基地を発見し、それを破壊することになる。ただし、シナリオを分岐させてミッション08「匿名のテロリスト」に進みたい場合は、この偵察機を撃墜すれば作戦終了となる。

TARGET DATA

1次目標(追跡対象)

●N.TARGET:A/F117X1
●ENEMY:AH55B×17
(マップ最深部到達前にA/F117X1を撃墜すると作戦終了となり、ミッション08へ。最深部に到達して秘密施設を発見すると2次目標が出現)

2次目標

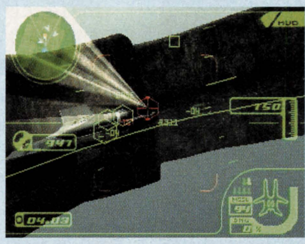
●TARGET:BASE×1
●ENEMY:HYDROFOIL×4、AH55B×3、OILTANK×2(※HYDROFOIL、OILTANKはBASEと同位置に出現する)

MAP&TACTICS

●偵察機がどのルートを辿るかはランダム

この渓谷は最終的なルートが3つに分かれており、しかも途中にはいくつもの分岐路がある。敵偵察機が飛行するルートはプレイごとにランダムで毎回異なるため、見失った場合はレーダーで行き先を確認して追跡するようにしよう。





⬅⬇距離を空けられたらレーダーで確認して追跡しよう。最終的に偵察機が逃げ込んだ渓谷深部に到達しないと作戦失敗となる

狭い渓谷を縫うように飛行するうえ、高度制限が伴うため厄介。速度1400以下/高度1600以下を維持して、渓谷最深部まで根気強く追跡しよう。

●峡谷を抜けるにはロールを多用

この渓谷は急旋回する必要のある場所が多く、操作をミスると壁面に激突する危険が多い。ヨーだけではなく、ロールを多用しての急旋回で壁面に機体下部を向けて飛び、狭い場所や急角度の場所を抜けていくこと。



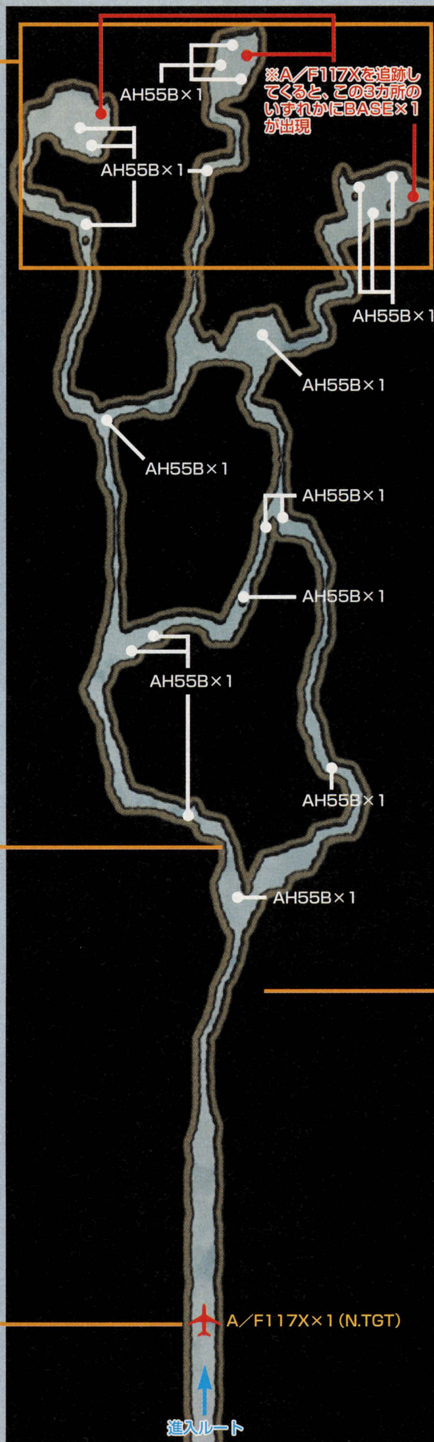
⬅このようにロールしてピッチを上げながら飛行する

分岐 秘密施設の発見、破壊の成否によってシナリオ分岐発生

前述のように、この任務ではシナリオ分岐が発生する。偵察機にくっついて渓谷深部まで行き、敵の秘密施設を発見してこれを完全破壊すれば作戦は終了。ミッション07に進む。一方、偵察機を破壊するとミッションは終了するものの、デブリーフィング時の評価はランクDとなり、ミッション08に進む。



⬆偵察機を墜とすとこのメッセージが出て、ミッション08に進むことになる



オススメ機体&武装

●R201U Asterozoa(武装:キャノン、短距離ミサイル)

ここからR101とR201が新たに使用できるようになるが、狭い渓谷を抜ける作戦のため、地上攻撃性能と安定性に優れたこの機体を使うのがもっとも無難だろう。

僚機DATA

●Su37(レナ機)

●高度1600m以下を保って飛行する

このハッティーズ渓谷では、高度1600以下を保って飛行すること。高度が1650以上になると即座に敵のレーダーにキャッチされてしまい、その時点で任務失敗となるからだ。

大まかに言って、高度1200以上だと警告メッセージが出るので、そのときは高度を下げる。目安として高度1000ぐらいで飛ぶのが望ましいだろう。



⬆警告が出たら、即座に高度を下げること。高度1650以上になると即ミッション終了となってしまう

A/F117Xを撃墜した場合、または秘密施設発見に失敗すると

Mission 08 (P139)へ

A/F117Xを尾けていき、最深部の施設を発見・破壊できれば

Mission 07 (P138)へ進む

Mission 07

所属
<UPEO>

作戦外行動
No Clearance

先の作戦行動で発見、破壊した秘密基地でなにかを察知したレナ。プレイヤーはレナの頼みに応じ、彼女と共に作戦外のフライトを決行。そして2人は離陸準備を終え、飛び立とうとしていた……。

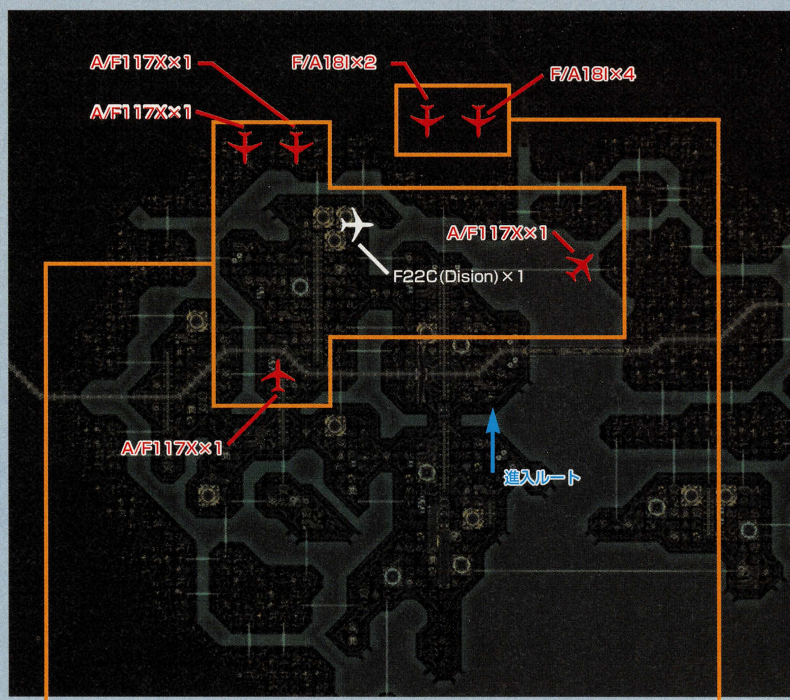
目的 エキスポ・シティーで偵察行動をしているF/A117Xを4機撃墜するのが目的。2:29以内に目標をすべて破壊すれば、敵増援が出現。これをすべて破壊すれば作戦終了。3:30経過した時点で最初の目標が残っている場合、増援は出てこない。

TARGET DATA

1次目標
●TARGET：A／F117X×4
●ENEMY：F22C×1（ディジョン機）
（3：29以内でターゲットを全滅させると、2次目標が出現）

2次目標
●TARGET：F／A18I×6

MAP&TACTICS



敵機の数は少なく、機動力もそれほど高くないので比較的易しい作戦といえる。ただし、低空でのドッグファイトとなるため、ビルなどの障害物にぶつからないよう注意。

●1機ずつ確実に撃破していく

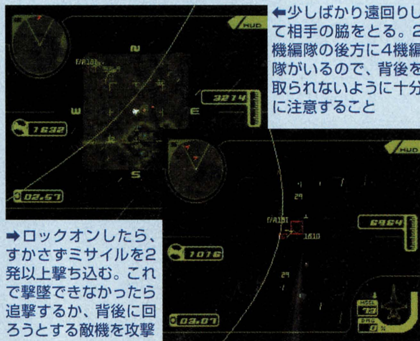
目標は偵察機4機。いずれも低高度で飛行し、地上目標を攻撃している。F22C×1（ディジョン機）は、僚機とコンタクトするだけで自機に攻撃は仕掛けてこない。よって、こちらは目標であるA/F117Xの迎撃に専念できる。敵機を攻撃する際、正面からミサイルを撃ち込まず、横か背後からミサイルを発射。このとき基本戦術の項でも触れているように、ミサイルは2発ずつ（短距離ミサイルなら、3発以上）発射する。



⬆失速しない程度に減速つつ、ミサイルを撃ち込むといい

●サイドからの切り込みがポイント

3:29以内にF/A117Xをすべて撃墜すると、敵の増援（2次目標）が現れる。高ランク狙いの場合、この増援もできるだけ多く撃墜しておかなければならない。この増援と一戦交えるときは正面から挑まず、一度敵機の横へと回り込むようにする。敵機は南へと進路を取っているため、編隊の横から攻め込むことで簡単に敵機の背後を取ることができる。あとは、自機の背後に気をつけながら、手短にいる敵機を迎撃していけ。



⬅少しばかり遠回りして相手の脇をとる。2機編隊の後方に4機編隊がいるので、背後を取られないように十分に注意すること

➡ロックオンしたら、すかさずミサイルを2発以上撃ち込む。これで撃墜できなかったら追撃するか、背後に回ろうとする敵機を攻撃

オススメ機体&武装

●F/A18U HornrtADV
（武器：ヘビーマシンガン、短距離ミサイル）

敵機は低出力の機体なので、一度背後についたら追い抜かないよう、同程度の出力を持ったF/A18Uを選ぶのがいい。

僚機DATA

●Su37（レナ機）

●離陸はいたって簡単

出力を上げつつ方向キーの下を押し続けていれば、離陸してくれる。離陸が面倒な人はスタートボタンでオートパイロットにするといい。ちなみに、離陸可能速度は420ほどである。

分岐 レナとともに行くかテロを防ぐか…

離陸後にテロリスト出現の一報が入り、レナ機の後についていくか、レナ機と別れてテロリストを片づけるかの分岐イベントが発生。レナ機と別れた場合、ここでの戦闘は行われずにMission08へと移行。レナについていけばこの作戦か始まる。

●作戦終了後には着陸が

自機の前方方向に滑走路があるので、まずは機体を動かして、滑走路のナビゲーションが見えたら、機首を滑走路に向けてゆっくり高度を下げる。このとき、ヨーを使って滑走路から大きく外れないように横位置の微調整を行うこと。下降の際に機首を大きく下げてしまうと、滑走路に激突するので、少しずつ下げるように。危険だと思ったらスタートボタンを押し、オートパイロットにするのも手。

このミッションをクリアしたのなら Mission 14（P145）へ ／ レナと別れてしまったのなら Mission 08（P139）へ

Mission 08

所属
<UPEO>

匿名のテロリスト
Fragile Cargo

匿名の犯行声明を受けて、UPEOが調査を開始した結果、アクセル・ベイ沿岸工業地帯に細菌兵器を満載した飛行船を確認。この飛行船の進路を確保し、海岸に着水させるため出撃命令が下った。

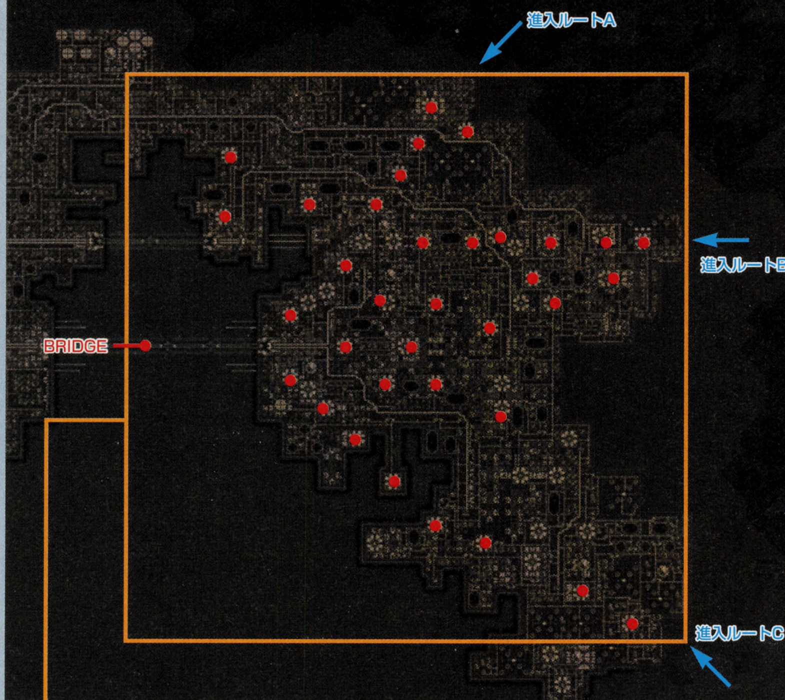
目的 飛行船(UI4052)の飛行進路をふさぐCHIMNEYを破壊して海まで誘導し、無傷で着水させる。飛行船を着水させ、同機から出てくるHYDROFOILを破壊すれば作戦終了。ルートによってはCHIMNEYの数や場所が変化する。

TARGET DATA

1次目標
●TARGET：CHIMNEY(ルートによって数が変化)、
BRIDGE×1(ルートBではなし)
(飛行船「UI4052」を海に着水させると2次目標が出現)

2次目標
●TARGET：HYDROFOIL×1

MAP&TACTICS



進入ルートがランダムで決定されたり、地上目標のみと、ほかの作戦にはない展開を見せる。常に飛行船の位置に気を使い、ひとつひとつ確実に目標を破壊していかなければならない。焦らずにゆっくりと挑んで欲しい。

オススメ機体&武装

●R201U Asterozoa
(武装：キャノン砲、短距離ミサイル)

この作戦では飛行船との平行飛行を常に心がけるため、スピードを落としても失速しにくい安定性が重視される。よって、安定性に優れたR201Uが最適。

僚機DATA

●R101U(フィー機)
●R101U(エリック機)

●ルートは3パターンあり

進行ルートは3つ用意されており、作戦開始時になって初めてわかるようになっている。ルートによって破壊するCHIMNEYの場所が違うので要注意。ちなみに、東から始まるルートBの場合、最後のBRIDGEを破壊する必要がないので、海に出たらあとはHYDROFOILの出現を待つだけですむ。

●飛行船の進路上にある障害物を破壊せよ

作戦開始直後は飛行船との距離が開いているので、出力を上げて距離を縮めること。もたもたしていると、こちらがミサイルをロックオンする前に飛行船がCHIMNEYに激突しかねない。

最初の目標を破壊したら速度を落とし、飛行船と平行飛行するか、後方を保持するように。自機がR201なら470～520のスピードで失速せずに維持できる。ただし、この速度になると自然に機首が下がるため、機首をこまめに上げること。こうして飛行船との平行飛行をして、CHIMEYをロックオンしたらすぐにミサイルを発射して目標を破壊していく。

進入ルートCの場合、最後のBRIDGEは2つ並んだ橋の反対側を破壊しなければならないので、高度を上げないとミサイルが当たらない。これは覚えておくようにしよう。


⬆飛行船がある程度CHIMNEYに近づくと、ターゲットの表示がされる


⬆BRIDGEが見えたら、早めに破壊して次の高速艇に備える

●飛行船の着水後に高速船が出現

飛行船が海面に着水したら、しばらくその周囲を旋回する。飛行船から高速艇が現れ、この破壊を命令されたら、目標の破壊へと移ること。高速艇の破壊は、距離を開けつつ背後へと回り込んでから、低空飛行で接近してロックオンし、ミサイルを撃ち込む方法がベスト。


⬆低空飛行で高速艇の後方から接近し、ロックオンと同時にミサイルを連射!!

COLUMN グランドミサイルの盲点とは？

いったん下降し、低空で敵を捕捉して飛んでいくグランドミサイルは、地上目標に有効。だが、場合によっては独特の特徴が仇となってしまう。捕捉した地上目標の前に障害物があると、これに当たって目標を破壊できずに終わる。また、発射から着弾までのタイムラグがあるために、素早い攻撃もできないのもネックだ。


⬆障害物の多い場所や、急を要する場面には不向きなのだ…。

Mission 09



所属
<ゼネラルリソース>

新しい場所 Soldier of Fortune

ニューコムが劣勢と見たゼネラルリソースは、ニューコムの航空基地への強襲を開始する。UPEOからゼネラルリソースへと移籍したプレイヤーは、ディジョン、キースと共に出撃する。

目的

ワイアボロ山脈にあるニューコム航空基地。ここに格納してある8機のR201を破壊すること。作戦開始から3:00経過すると、破壊を免れたR201は離陸し、これらとのドッグファイトへと移行。さらに、破壊すべき目標にTOWER×1追加。

TARGET DATA

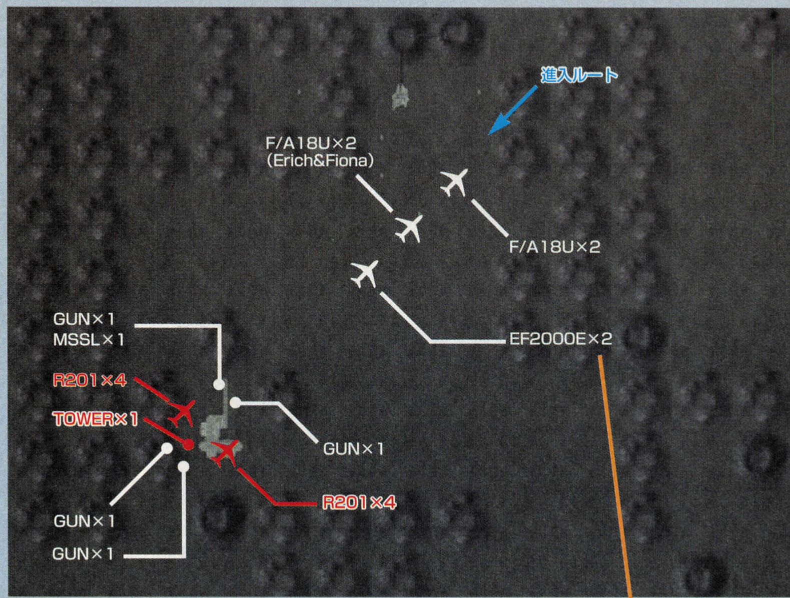
1次目標

●TARGET：R201×8
ENEMY：F／A18×2、EF2000E×2、GUN×4、MSSL×1、F／A18×2（フィー&エリック機）
（3：00たつと2次目標が出現）

2次目標

●TARGET：TOWER×1

MAP&TACTICS



R201の破壊を優先し、離陸する前に叩く。空港基地にある機銃やミサイルを破壊しておくと後が楽。

オススメ機体&武装

●F15S/MT Eagle+
(武装:バルカン、短距離ミサイル)

地上への攻撃がメインとなる上、攻撃目標が多いので安定性があって、連射の効く短距離ミサイルを搭載可能なF15S/MTを強く勧める。機銃に関しては、どれを使っても問題ない。

僚機DATA

●F22C(ディジョン機)
●F16XA(キース機)

●ミサイル発射台を破壊してからターゲットを攻撃

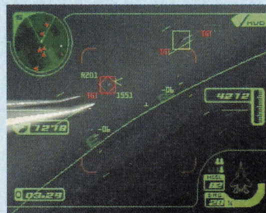
目標となるR201に気を奪われると、航空基地にあるミサイルの攻撃を受けてしまう。これを避けるためにも航空基地が見えてきたらミサイル発射台にロックを合わせて、早々に破壊するのがベスト。ミサイル発射台を破壊したら、飛行基地を何度も旋回しつつR201へミサイルで攻撃を仕掛けていく。このとき、1機のR201をロックしたらミサイルを2発撃ち、すぐにロックを変更して別の目標にミサイルを撃ち込んでいく。こうすると効率よくかつ、スピーディに目的を破壊できる。この時、急降下の攻撃ではなく、低空の攻撃が吉。



↑敵機をロックしたらミサイルを2発撃ち、次の敵機をロックして再びミサイルを2発。これを心がける

●UPEO機との戦いに手間取るとターゲットが散開する

2:00あたりから航空基地にいるR201が離陸を始め、3:00で破壊されていない目標が完全に離陸。この時点で新たにTOWERという目標が加わり、飛び立ったR201と空中で戦うことになる。この状態になったら、まずはR201の迎撃に集中して、TOWERの攻撃は一番最後にとっておく。とにかく近くの目標を撃墜することに集中するしかない。



↑多くの目標を残した状態だと、撃墜するのも大変。まずは近くの敵を攻撃



↑動かず、攻撃もしてこないTOWERは、空にいるR201を全滅させてからにする

COLUMN 作戦後の評価によるメッセージの違い

各作戦とも終了後のデブリーフィング時に、評価が下されるのは知っていると思う。特定の作戦終了後だと、この評価によってビデオメールに変化が現れる。一例を挙げると、この作戦のデブリーフィング後にある、ディジョンのビデオメールの内容に変化が現れる。評価が高ければ、ディジョンの言葉は自然とプレイヤーを称えるものとなり、逆に低ければ少々気落ちした感じのメッセージが送られてくる。また、シナリオの分岐イベントも済ませて作戦を終了したときも、デブリーフィング後のビデオメールに変化が現れる。色々な作戦で、高評価と低評価の両方を出してみて、ビデオメールの違いを確認してみるのも面白いだろう。

評価　高



↑プレイヤーを引き抜いたのは間違いではないと、喜んで(?)いるディジョン

評価　低



↑気を使ってくれているのか、励ます。次はしっかりやれという意味も……

Mission 10



所属
<ゼネラルリソース>

メガフロート制圧
Megafloat

停戦協定を無視してニューコムへの攻撃を開始したゼネラルリソース。ニューコムが反撃へと転じる前に、実質的な作戦本部である「メガフロート」を制圧しようと動き出すのであった。

目的 海上都市メガフロートの建造物(TOWER×1、GUN×4)と、上空を守るR201×2の破壊。3:29以内にすべての目標を破壊すれば作戦は終了する。3:30経過すると、メガフロートから出航する高速艇を破壊することで作戦終了。

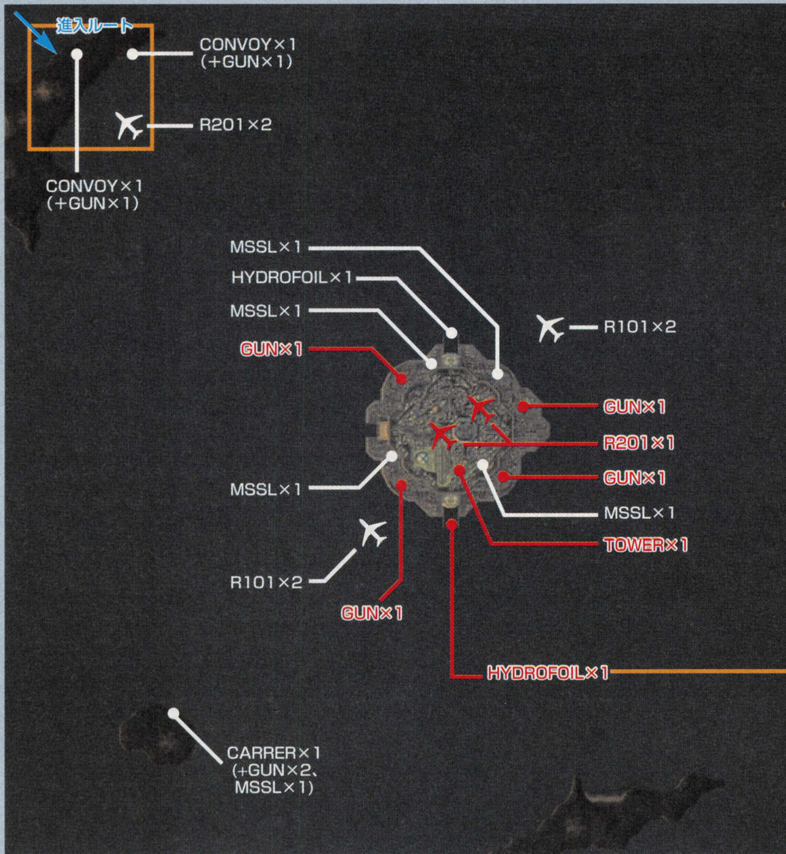
TARGET DATA

1次目標
- ●TARGET：R201×2、GUN×4、TOWER×1
- ●ENEMY：R101×4、R201×2、MSSL×4、CARRER×1、CONVOY×2

(3：30経過すると2次目標がTARGETになる)

2次目標
- ●TARGET：HYDROFOIL×1
- ●ENEMY：HYDROFOIL×1

MAP&TACTICS



評価にこだわらないのなら、途中の敵機には目もくれずにメガフロートへ。メガフロート上空では、地上目標を優先して攻撃。最後にR201を撃墜すること。高速艇狙いなら、3:30まで破壊目標以外の敵を攻撃していけばOKだ。

オススメ機体&武装

●F15S/MT Eagle+
(武装:バルカン、短距離ミサイル)

地上目標が主体となるので、安定性を重視しての採用。武装に関しては、素早いロック変更に対応できるようにと短距離ミサイルを選んだが、好みによって使い分けても問題はない。

僚機DATA

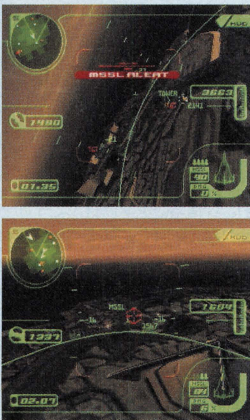
- **●F22C(ディジョン機)**
- **●F16XA(キース機)**

分岐 素早くターゲットを破壊するか高速船が出現するまで粘る

高速艇(HYDROFOIL)が出現する前に、1次目標をすべて破壊するか(もしくは高速艇の破壊に失敗する)、高速艇を破壊したかでシナリオが分岐する。高評価をとるなら、目標以外の敵機を破壊していき、高速艇の出現を待つという手でいく。先のシナリオを考慮に入れて、攻撃の目標を決めておくように。

●メガフロート上空での攻防はミサイルに注意!!

メガフロート上空に進入したら、あとは地上目標への攻撃に移るだけ。しかし、メガフロートにはミサイルが4門あり、目標の攻撃に気を取られていると、背後から手痛い一撃を食らう。これを防ぐには、メガフロートを低空で飛び、旋回しつつ地上目標を叩き、前方にミサイルサイトが見えたら最優先でミサイルを撃ち込む。もし、ミサイルサイトを通り越してしまったら、加速をして旋回をすること。直進すると背後をさらしてしまうため、絶対にしないように。

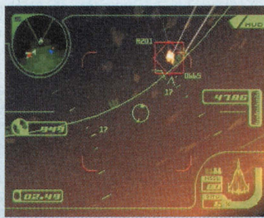


↑ミサイルアラートが表示されても焦らずに旋回をする

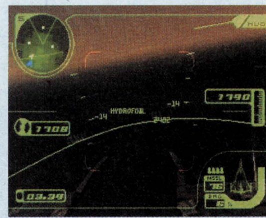
↑前方にミサイルがあるなら迷わずロックオンすること

●高速船が出てくるまでターゲット以外を攻撃するのも手

はじめから高速艇の破壊を目的としているなら、メガフロートのミサイルサイトの撃破と敵機の撃墜に集中する。目標はTOWERだけを残してほかは破壊するのもいい。3:30経過して高速艇が出現したからといって、安心してはいけない。高速艇は2機ほどメガフロートから出航し、そのうち片方はダミー。しっかりとレーダーを見て、破壊目標の高速艇であるかどうか確認すること。



↑撃墜数が増えれば、その分だけ評価も高まるとまさに一石二鳥である



↑高速艇は低空でミサイルを4～5発叩き込めばOK。ちなみにこれはダミー

高速艇を破壊したなら **Mission 11** (P142)へ ／ 高速艇を破壊しなかったか出現しなかった場合には **Mission 12** (P143)へ

Mission 11



所属
<ゼネラルリソース>

隠蔽されしもの
Target Acquisition

メガフロート制圧作戦の時、プレイヤーが破壊した高速艇の残骸からディジョンは何かを発見したらしい。彼はエキスポ・シティーの偵察を計画し、プレイヤーを連れ立って出撃していく。

目的 エキスポ・シティーに点在する4つのHANGERを、低空飛行で撮影するのが目的。2:59以下ですべてのHANGERの撮影に成功すると、敵増援が出現。3:00経過して撮影を終了すると増援は出現せず、そのまま作戦は終了する。

TARGET DATA

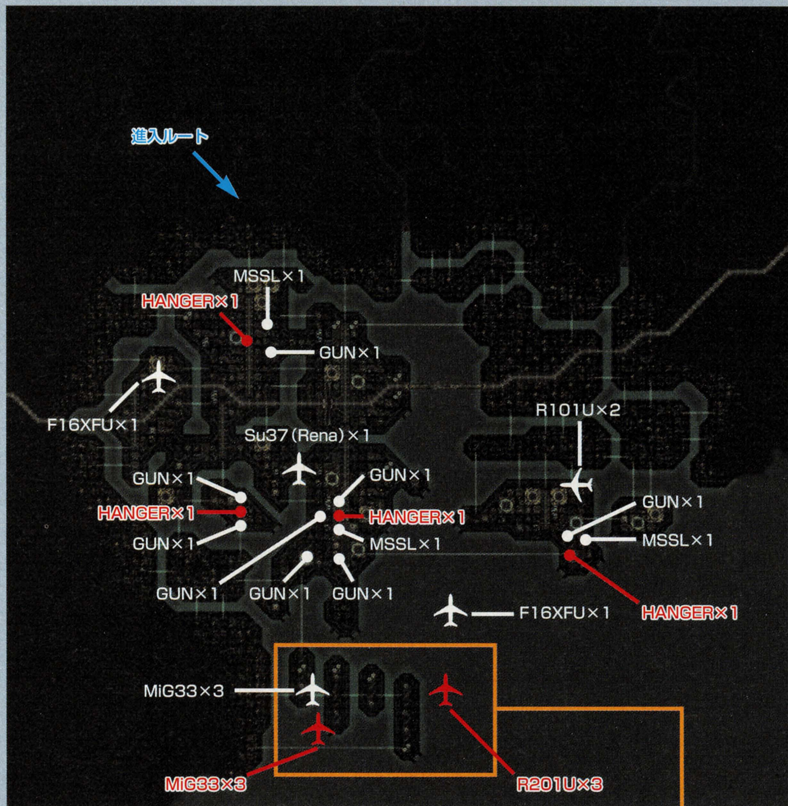
1次目標

●TARGET：HANGER×4
●ENEMY：F16XFU×2、R101U×2、GUN×8、MSSL×3、Su37（レナ機）×1
（3：00未満でTARGETの撮影を終了すると2次目標ではTARGETだけ出現。3：00を経過すると2次目標はENEMYだけが出現）

2次目標

●TARGET：R201U×3、MiG33×3
●ENEMY：MiG33×3

MAP&TACTICS



攻撃的な作戦ではないため、HANGERの撮影に集中すれば2:59以内にすべての撮影を済ませられ、敵増援とのドッグファイトになる。増援と戦うつもりなら、HANGERの近くにあるミサイルを破壊しておけば幾分か楽になる。

オススメ機体&武装

●A/F117X NAV Hawk
(武装:バルカン、グランドミサイル)

この作戦はA/F117Xしか選択できないで、武装のほうに気を使うことになる。地上目標が主となる作戦であるため、グランドミサイルとしてみた。

僚機DATA

●F22C(ディジョン機)

●ターゲットに集中するなら

HANGER以外は相手にしないのが鉄則。レーダーでHANGERの位置を確認し、一直線に進んで撮影を済ませること。



⬆レーダーを活用して、最速でターゲットのところへ向かうこと

●まずはミサイル発射台を破壊してからターゲットを狙え

目標であるHANGERの近くにはミサイルと機銃が設置されおり、撮影を終えて次の目標への移動時に攻撃をうけやすくなる。これを未然に防ぐには、撮影の前にミサイルを破壊しておく必要がある。まず、HANGERの位置とミサイルの位置をレーダーやロックで確認し、機首を敵ミサイルに向けておく。ミサイルをロックしたらミサイルを撃ち込みすぐにHANGERの方へと旋回し、ロックを試みる。ロックオンに成功したら、すぐに撮影すること。発射したミサイルがミサイルサイトに命中するまで、撮影ができないので失速しない程度に減速をかけて着弾直後までHANGERをロックし続けよう。もし、撮影に失敗しても、ミサイルサイトは破壊しているので撮り直しの危険は低い。



⬆まずは厄介なMSSLを攻撃して、撮影後に攻撃されのを防ぐ



⬆撮影は、ロックできさえすれば、あとはボタンを押すだけ

●安全にクリアしたいなら3分以上プレイせよ

2:59以内に、点在する4つのHANGERをすべて撮影すると敵の増援が現れる。増援で現れるのはR201×3、MiG33×3なので、ドッグファイトを挑むしかない。さらにこちらは機動力に難のある機体のため、5機もの敵機を相手にするのはきつい。大きく旋回しつつ、敵機に背後をとられないようにして1機ずつ背後から、確実に撃墜していくこと。3:00になってもHANGERが残っている場合、敵増援はMiG×3だけとなり、これらを迎撃しなくても残っているHANGERを撮影すれば、作戦終了。高い評価を得たいなら、2:59以内に撮影を終わらせ、増援を殲滅する方を選べ。



⬆目標をひとつだけ残して、3分経過するのを待つ。敵の増援が出現したら撮影目標へ



⬆最後の目標を撮影して、増援をやり過ごす。ただし、評価は低くなってしまう

Mission 12



所属
<ゼネラルリソース>

コンビネーション
Partners

ニューコムの生産能力の低下を狙い、マイクロ発電所へ夜間の強襲を仕掛けることに。ディジョンが不在のためにキースとコンビを組み、マイクロ発電所のあるスコフィールズ平原へと飛び立つ。

目的 マイクロ発電所に設置されているパワープラントを機銃のみで4機破壊し、最後に出現するCOREを破壊すれば作戦終了。すべてのパワープラントを破壊しない限り、COREの存在は確認できないため攻撃は不可能。

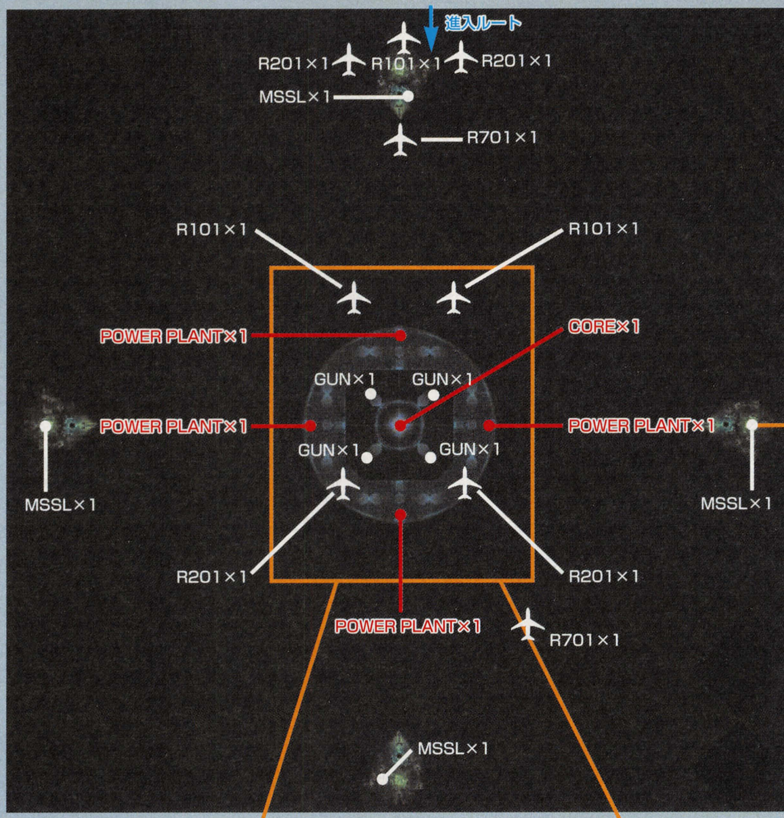
TARGET DATA

1次目標
- ●TARGET：POWER PLANT×4
- ●ENEMY：R101×3、R201×4 R701×2、GUN×4、MSSL×4

(POWER PLANTをすべて破壊すると2次目標が出現)

2次目標
- ●TARGET：CORE×1

MAP&TACTICS



パワープラント×4を機銃によって破壊しなければならず、無理な角度から進入して攻撃を仕掛けると墜落をしやすい。ここは攻撃目標以外は無視したほうがいいだろう。評価を上げたいなら、発電所の外で敵機を迎撃していけ。

オススメ機体&武装

●F15S/MT Eagle+
(武装:バルカン、ミサイル)

F16XA、F15S/MTのどちらでも問題ない。安定性を考えればF15S/MTに分がある。F16XAは、減速のしすぎをしないように気をつけるだけでいい。

僚機DATA

●F16XA（キース機）

●はじめにミサイル発射台を破壊するとラク

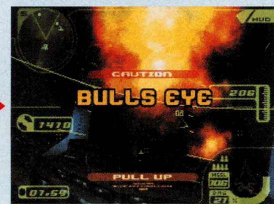
マイクロ発電所上空ではミサイルのロックが効かず、敵機の迎撃が機銃だけとなって面倒なため、ロックの効くエリアで戦った方がいい。そのために、マイクロ発電所の四方にあるミサイルを先に叩いて、よけいな邪魔が入らないようにせよ。

●シースキミングを多用してパワープラントを破壊!!

パワープラントの破壊はミサイルのロックが効かないため、機銃での破壊を試みることとなる。機銃の場合、射程距離がミサイルより格段に短いため急降下をしての攻撃では、制御を誤ると墜落や激突をまぬがれない。ここは低空で目標に接近して機銃掃射、破壊と同時に上昇して離脱という、シースキミングを利用。上昇後はそのまま反対側の目標へと向かい、高度を下げつつ、再びシースキミングで目標を破壊していく。

パワープラントを破壊する流れとしては、北→南と破壊してマイクロ発電所を通り抜けたら大きく旋回し、西→東か東→西と破壊すること。軌道で十字を描く感じだ。下降しつつの機銃攻撃の場合、進入角を浅くするといいだろう。


↑機首をできるだけ水平に保って機銃で攻撃。高度には細心の注意を払え



↑目標が爆発したなら上昇。接近しすぎた場合も上昇し、再度挑戦する

●むき出しのコアはミサイルで手早く破壊

COREが出現したら、すべてのパワープラントを破壊した証拠。これでミサイルのロックも可能となる。まずは急上昇をしてから、そのままターンをして、真下にあるCOREをロックオンしてミサイルを発射すればOK。このとき目標を破壊したからといって体勢を立て直さないと、COREとの衝突がまっているので、最後まで気を抜かないこと。

安全にCOREを破壊したいのなら、上昇はせずにそのままの高度を保ったまま前進。COREとの距離を置いてから、インメルマンターンで方向転換し、前方にあるCOREへミサイルを撃ち込むこと。このとき敵護衛機に背後を突かれることがあるので、そのときは旋回して敵機を振り切り、COREの方向を向き直すといい。


↑急降下での爆撃。ループの途中で目標をロックする感覚で行う


↑敵護衛機にミサイルを撃ち、相手が回避行動をしている間に目標を狙う

Mission 13



所属
<ゼネラルリソース>

偽りの平和は
Tainted Peace

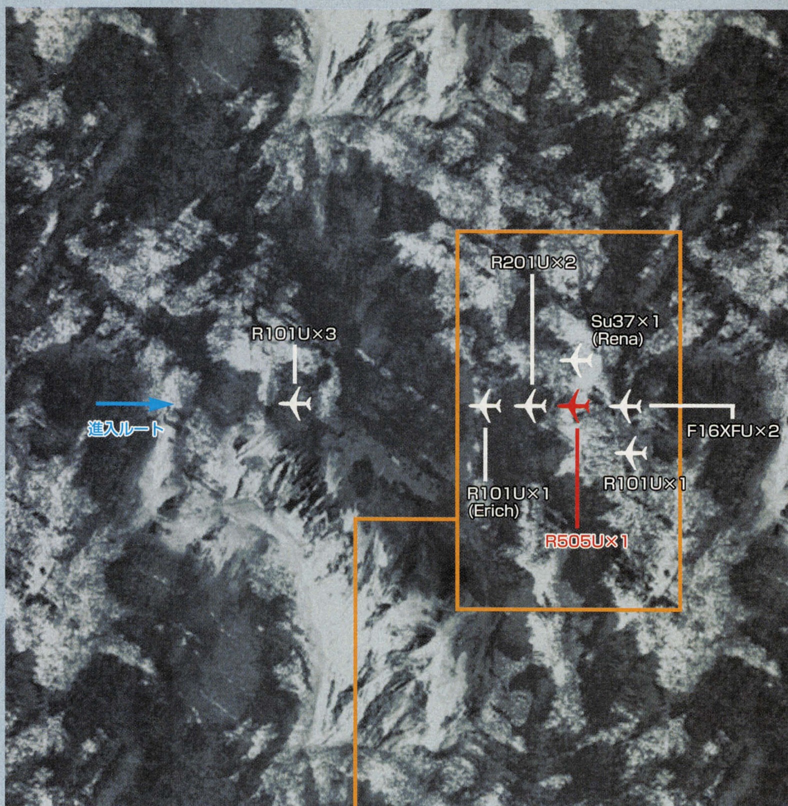
ニューコム空域へと向かう機体を発見したゼネラルリソース部隊。その機体には重要な情報を握る人物が搭乗しているらしい。これを撃墜すべく、ゼネラルは攻撃部隊を送り込むことにした……。

目的 ニューコム空域を目指して飛行をしているR505U×1の撃墜が目的。敵の増援は登場せず、目標を逃がさなければいいだけである。5:00経過しても敵機に逃げられる心配はない。目標以外の敵機を全滅させる余裕ももてる。

TARGET DATA

1次目標
●TARGET：R505U×1
ENEMY：R101U×4、R201U×2、F16XFU×2、
Su37×1（レナ機）、
R101U×1（エリック機）

MAP&TACTICS



敵の護衛機が密集しているので厄介に思えるだろうが、R505Uを撃墜すればいいだけなので、一度目標をロックオンさえすれば作戦はほぼ終了したと思っていい。しかし、評価を高くしたいのなら、護衛機を多く撃墜すること。

オススメ機体&武装

●F22C RaptorII
(武装：バルカン、短距離ミサイル)

ここで新しく追加された2機首(F22C、F/A32C)は、機動力を活かして、敵機の背後に食らいつける機体。短距離ミサイルのため、F22Cを選んだ。

僚機DATA

●F22C(ディジョン機)
●F/A32C(キース機)

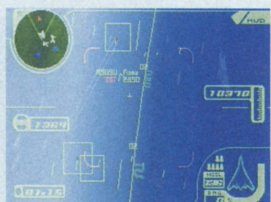
●敵機には目もくれず、ターゲットをロックオン

目標は旅客機のR505のみ、UPEO機の護衛は無視して目標の撃墜に専念するのがいいだろう。R505の機影が見えたら、迷わずミサイルシーカーを合わせる。あとは全速力でその機体を追いかけてロックオン。もし、デブリーフィングの評価を高くしたいのなら、護衛機の方を優先して攻撃すること。モタモタしていると僚機が護衛機を打ち落としてしまうからだ。大きく旋回しつつ敵機の様子をうかがい、背後に食いついてきた敵機がいたら、ループで逆に背後をとる。正面から敵機が来るのなら、すれ違った後にインメルマンターンで追撃。こうして、近づいてくる敵機を迎撃していき、最後に残ったR505に狙いを定める。ちなみに、エリック機は僚機に倒されることはない。



↑護衛機を先に攻撃し、撃墜目標を丸裸にする戦法もよし。時間はかかるが……

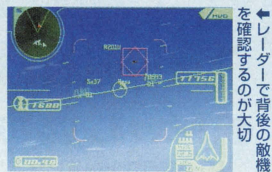

↑目標をレーダーで確認し、途中で出てくる敵機は無視して突き進むこと


↑目標が確認できたらロックを合わせて、距離をさらに詰める。背後の敵機に注意


↑ロックオンしたら、あとは小刻みにミサイルを2発ずつ撃って攻撃!!

●混戦必死!! 背後には注意

目標のR505の周りには複数の護衛機が待機しているため、ここに接近すると敵機と僚機が入り乱れる。このために、少しでも気を抜くと背後を取られてしまうので要注意。素早く終わらせるならR505の追撃に集中し、僚機のフォローにも頼る。


←レーダーで背後の敵機を確認するのが大切

●レナ機は撃墜不可

敵機の中に唯一ロックオンのできない機体がある。それはSu37……そう、レナ機だ。同機はR505の後方についていくのだが、こちらを攻撃する様子もない。護衛をしている素振りは見せつつも、これといった行動を起こさない彼女。どうしてこのようなことをしているのかは今の段階ではわからない。


←護衛をしているように見えるのだが……

Mission 14



所属
<UPEO>

レイニー岬の交錯

Scylla and Charybdis

ゼネラルリソースとニューコムの停戦協定に貢献したクラークソン代表が、レイニー岬へと向かうために旅客機に搭乗する。この巨人機をSARFによる少数精鋭の部隊が護衛することになった……。

目的　ゼネラルリソースが送り込んできた、F/A32C×5を迎撃し、クラークソン代表の搭乗している旅客機(R505U)を守ること。目標をすべて撃墜すると、レナ機が現われ、ある目的をプレイヤーに伝える。

TARGET DATA

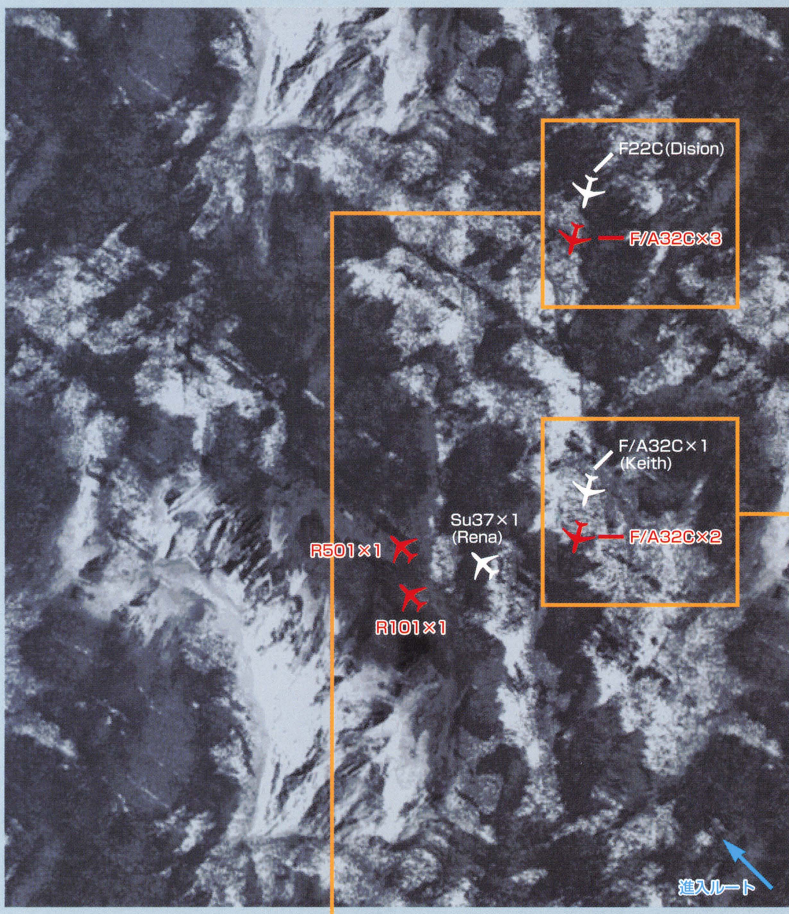
1次目標

●TARGET：F／A32C×5
ENEMY：F22C×1（ディジョン機）、F/A32C×1（キース機）

2次目標

●TARGET：R505U×1、R101U×1
●ENEMY：Su37×1（レナ機）

MAP&TACTICS



常にR505Uの周囲に気を配り、これに接近していく敵機を最優先で攻撃していくこと。ただし、自機の背後にも敵機が食らいついてくるので、敵機をR505Uから追い払ったら、すぐに転進して背後の敵機に攻撃を仕掛ける。僚機の護衛はあまり当てにならない。

オススメ機体&武装

●R101 Delphinus#1
(武装：ヘビーマシンガン、ミサイル)

僚機との距離を早く縮められるよう、出力の高い機体を選びたい。また、周囲の敵機に反応できる機動力も必要なので、R101が最適の選択といえる。

僚機DATA

●R101U(エリック機)
●R505U

●ディジョン、キースの両機は迎撃不可

敵機として登場するディジョン機とキース機は、こちらからは攻撃ができない。敵の両機もこちらを攻撃することはないので、R505を攻撃する敵機だけに集中するように。



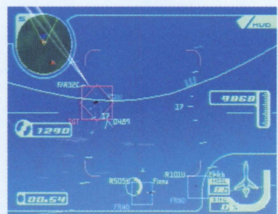
←キース、ディジョンの順で姿を現す。無視しても問題なし

●旅客機に近づく敵機を最優先で攻撃していくこと

最初にR505に攻撃を仕掛けてくるのはF22C×2。1機はR505、もう1機は自機の背後をとろうとする。自機の背後はいったん無視して、僚機の方へと向かった機体を追いかけ、ロックオンしたら、1発だけ撃ってみる。この攻撃を敵機がかわそうとロールを始めたら、こちらも同じ方向にロールして、さらにミサイルを撃つ。これで僚機の背後についた敵機を牽制し、迎撃していく。自機の背後に食いついた敵機に対しては、ロールで背後を取り返すか、後続のF/A32C×3の接近に備えて、旋回して相手にロックされないよう逃げること。F/A32C×3機も、自機と僚機の攻撃に散開するので、F22Cの時と同じ要領で攻撃していこう。



↑僚機が撃墜されたら作戦は失敗に終わる。僚機の安全を第一に考えろ



↑ミサイルで相手の回避行動を誘ってそこを追撃するか、別の機体を攻撃する



↑最悪の場合、3機もの敵機に背後を取られるハメになることも

●予期せぬ命令…判断はプレイヤーに

ゼネラルリソースが送り込んできた敵機を一掃すると、レナが駆けつけてくる。ところが、それと同時にR505の撃墜命令が下される。やっとの思いで守ったR505を、今度は撃墜することに？　命令の実行はプレイヤーの攻撃に任せると、レナはいうが……。



←プレイヤーに課せられる決断。果たしてどちらを選べばいいのか

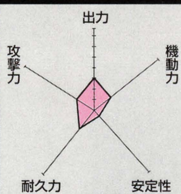
データベース

今回攻略した作戦で、UPEOとゼネラルリソースでプレイヤーが操作できる機体をここにまとめてみた。簡単な性能比較をする際の参考にして、自分にあった機体を探し出してみるといい。これに加え、このゲームもつ魅力をさらに奥深く見せてくれるアイテムの紹介をする。

使用可能機体のデータ一覧

EF2000E Typhoon II

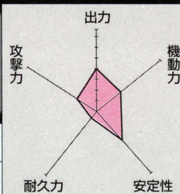




Max Speed	2856
対被弾重量	LIGHT

R101U Delphinus#1

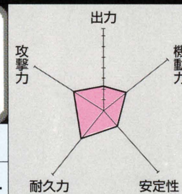




Max Speed	2856
対被弾重量	LIGHT

A/F117X NAV Hawk

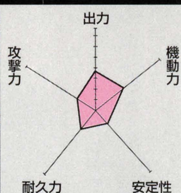




Max Speed	2324
対被弾重量	NORMAL

Mig33 FulcrumSS

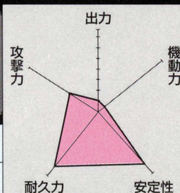




Max Speed	2856
対被弾重量	NORMAL

R201U Asterozoa

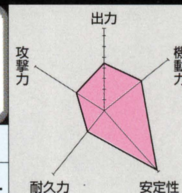




Max Speed	1540
対被弾重量	HEAVY

F22C RaptorII

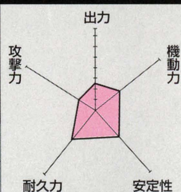




Max Speed	2856
対被弾重量	NORMAL

F/A18U HornetADV

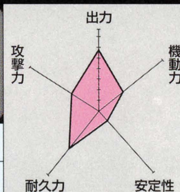




Max Speed	2324
対被弾重量	NORMAL

F16XA Sakerfalcon

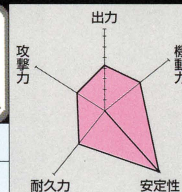




Max Speed	3304
対被弾重量	LIGHT

F/A32C Erne

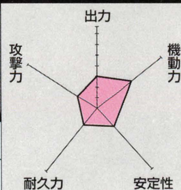




Max Speed	2324
対被弾重量	LIGHT

F16XFU Gyrfalcon

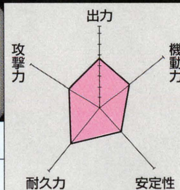




Max Speed	2856
対被弾重量	LIGHT

F15S/MT Eagle+





Max Speed	3304
対被弾重量	HEAVY

ゲーム開始前を描いた、オリジナルストーリーのアニメビデオが緊急発売!!

『AC3』の世界観設定とシナリオを手掛けている佐藤大氏による新たな書き下ろし脚本のもと、ゲームでは描かれなかった部分を描くビデオが制作された！　その名は『エースコンバット3 エレクトロスフィア ミッション ゼロ』。華麗な空中戦を再録したゲーム映像に、前述した新脚本によるオリジナル映像を加え、本編と同じ声優陣によるアフレコが加えられた特別公式ビデオ。単なるゲームプレイの再録ビデオとはまったく異なるこの商品、『エース』シリーズのファンだけでなく、アニメファンの鑑賞にも耐える逸品となっているのが特徴なのだ。ちなみにこの商品、6月5日からセルビデオ販売＆レンタルが開始されるぞ！

また、これだけではなく、『AC3』サウンドトラックCDの発売も予定されており、それ以外の攻略本など関連商品の発売も検討されている。期待せよ!!



⬆『エースコンバット3』のファンには必見の1本。発売までゲームをやりこんでおくべし

オリジナルムービー/カラー35分
価格:3800円(税別)
発売・販売:メディアファクトリー



小林真文のあの方と私

恐怖のハマリ系マンガ家小林がおくる

●実は、地方出身者の集まり!?
サイキック2012の巻

●裏話テンコ盛りの今回はどうだった?毎回語り切れないネタが多すぎて本当に残念だなぁ（福助）

この子は将来何になるのかしら…?
君に似て立派なオタク…
言うな! 貴様もだッ!
でもね うっかりスポーツ青年になられても
どんなだ…
うちの親 ゲームとマンガの話しか出来ねぇとか言って嫌われても激痛

今回もマンガでゲームまみれの「ポンチ絵使い」まりこタイトーへゴー!
サイキックフォース2012
たまには「あの方」くんは絵を描きたかったがサイコパワー不足…

この鈴木正人（仮名）は没キャラの生みの親 ムックで公開したら一部でスゴイ人気で…
特に山梨方面で…
何故!?
は…はあ…

キャラクターデザイナーの坂本です
イラストもこの子…
プログラマーの青木です
ゲームデザイナーの茂木です
…ごめんなさい…

サイキックフォースのキャラクターには熱烈なファンが多いですよね
バレンタインやキャラクターの誕生日に花束やプレゼントが届いたりしますよ

いろんなサイキッカーが登場しますが他に超能力の案などあったのでしょうか?
一作目の時は「次元刀」とか「原子分解」とか考えてましたね

エミリオに紅茶セットとか
ウォンに育毛剤とか…
飲むのかな 紅茶を?
時よ止まれ

『原子分解』強そうですね…
「次元刀」はサイキックで刀を作るというもので「ライトニングソード」じゃないの名残り
それ専門に使うキャラクターがいたんです…
鈴木正人（仮名）っていう…
そのへんにいそーなっ

「タイトー中央研究所 バーンとグリフィス様」とかで送られて来ますよ
は…働け
ここもびっくりしますね…
仮眠室

女の子のファンからは贈り物の他に手紙が別個で送って来ます
「あなたが大好きです」というキャラクターへの熱烈なラブレターと
という…

ウェンディーとかは没になりましたが初の乱舞技「通称ラブラブ乱舞」というのを考えてたんですよ
長い…
乱舞だから
モーションのデータも作られてたんですけど…
え!? 一体どんな…
ど…どんなだ ラブラブ

あと刹那の技の「ミラーズ・コフィン」あれの最後に刺さる杭ももともとは別の技のでした
最初は鏡に閉じ込めるだけだったけどそれだけじゃつまんないから「杭あたり杭!」「あれ刺しちゃえ」って

最初はこの技にはこの声をと考えてるんですけど
まずサウンド担当者に勝手に分配されて次にプログラマーサイドで又勝手に違う技にフィーリングであてはめられちゃう

「2012」では「キャラの個性を作り出すのがとても似合わない技」は瞬時に没!!!
…新技はモーション作るのが先なんで没がわからない段階で全部作るんですよ…

「開発者様お疲れさまです」っていうすごくあっさりしたのと…
女の子ナイス♪
う～んちゃんと使い分けてるんだ

それで一個の敗者技にしようとプログラマーもがんばっちゃって技制作でポリゴン全部動かしてるんですよ
ああ 敗者復活どころか修羅の道を…

パティーも「お母さんが使いそう」とは思ってなかった
身体がピクッ

ガデスが没の時の「何じゃこりゃ」も「どーせなら何でも録ってくるよ～」と言ったら開発の人が言わせてくれた
そりゃ～!!
何じゃこりゃ
セリフだし…

男の方は「僕の考えたサイキッカーを使って下さい!」というのが来ますね
ほほう
もすっごく細く書いてある!!
うそりゃでも ここまで設定したこともないし何から何まで…
かんぱっ

しかも他のキャラの動きとバランスがすると違うのに変えなきゃならない
だから開発後期になると妻いポーズ作って来ますよ…

レジーナの投げは最初フツーの投げだったんですけど…
やっぱ女の子は来ますなきゃ♡って自分で書いて、こういう仕様書に混ぜといたらちゃんと作ってくれてよしよしって♡
言ってあの…
でもそれはサイキック初の組技で青木さんが苦労するはめに

キースの勝ちセリフも最初技の時と同じセリフだったんでじゃこっち使いましょうって
これが「全て氷つけばいい」ってセリフでどんなポーズつけたらいいか悩んで…

こう…身体手裏剣!!! みたいな…
しかもキースが!!!
ぐる ぐる
没!!!

あと本社の広報にかかってきた電話で「ウェンディーの住所を教えてくれと!?」

そしたらキースキャラクター変わっちゃったよ! って彼らの七ス場面見るとというか出来てたの見てびっくりする!!!
こう頑張っちゃってこんな変なポーズ作っちゃって
ゲーム設定シリアスなのに何でユカイな人達なの!?

どこで使うかわからないセリフ占ってもけっこう録ってるんですよ
「撃退は直撃のはずだ」とかエミリオの声で「よけた!?」とか…

敗者復活技はないんですか?
あるまずの例えば跳躍攻撃で接近技を欲しいじゃあ面白いモーションあるから使っちゃえ! みたいな

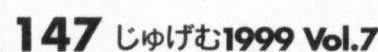
最後の勝ちポーズで困った時は色紙に南だら勝ちポーズとか書いてあるのでもうしようとか
無罪! とか
没以前!!!

栃木県らしいですよオーストラリア出身なのに…
見かけたんでしょうかね?

いや…「言いますよ!」いいですかー!?」
ど～うとであっ

「よけた!?」「はあ!?」っていうじゃあ相手に避けられた判定しなきゃいけないの!?
どこで使うの
プログラマーとしては悩んだり

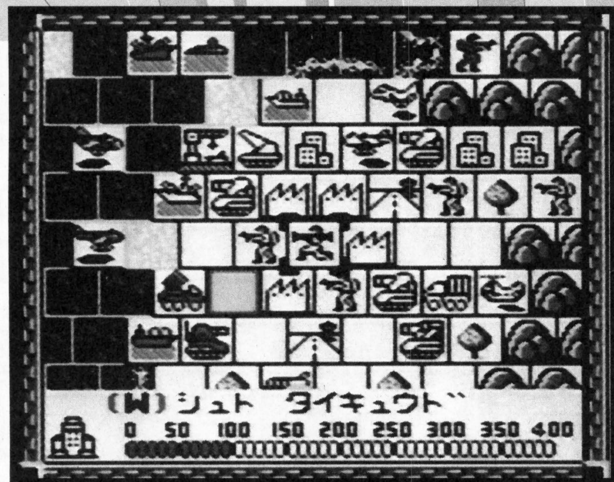
ゲイツとダッシュして投げ三昧!!!
ご家族で大乱戦
「こっぜんぜんサイキックじゃないんですけど」



とても読み切れない！
業界を揺るがす読者投稿ページ

GEM団2000

「私、雨って好き」「え、何で？」「だって、こうやって2人で傘の中にいると、2人だけの世界って感じがしない？」「…………………………全然」



GEM団が勝手に選ぶ珠玉の名作

カレゲー1本！

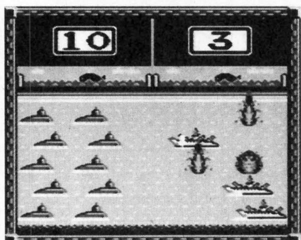
ゲームボーイウォーズ TURBO

●GB●ハドソン●97年6月27日●現入手難易D

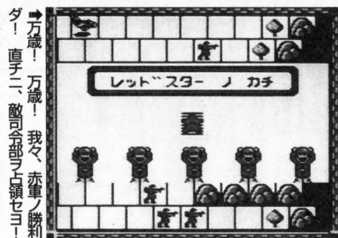
何時でも何処でも楽しく戦争！

戦友諸君！ 今回、紹介する作品は名作SLG『ファミコンウォーズ』の流れをくむ『ゲームボーイウォーズTURBO』だ。ゲームに登場する軍隊は『レッドスター軍』と『ホワイトムーン軍』の2つのみ。お互いに所有できる兵器類も同一の物で、兵器開発などの面倒なコマンドもナシ。簡単なシステムは完全に初心者向けと言えるだろう。しかし、お手軽なGBの戦争SLGだからと言ってナメてはいけない。小型戦車から潜水艦まで一国の軍隊に必要な武器はすべて揃っているし、ヘリボーン（※1）やD-DAY（※2）並みの上陸作戦も可能だ。ゲパルド（※3）似の対空戦車や巨砲を備えた戦艦のグラフィックもなかなか。そして、最大の魅力はGBだから野外で遊べること、これだ！ サバゲーのアンブッシュ（※4）中や富士総合火力演習（※5）を見ながらでも戦えるのだ！ 史上最強を誇る米国海兵隊の本分は「何時でも、何処でも、誰とでも」である。本シリーズの本分も、それと同じではないだろうか。まさに、史上最強の戦争SLGである。

※1・ヘリコプターで兵員を輸送して、敵陣後方へ一気に降下させる作戦。※2・史上最大の作戦ことノルマンディー上陸作戦の俗称。※3・ハイテク装備が自慢のドイツ軍が開発した対空戦車の最高傑作。※4・敵を待ち伏せする意味。※5・自衛隊が行う最新兵器が盛り沢山の演習。



⬅戦艦や潜水艦を使って海戦も可能。我々、大和はここに独立を宣言する！



➡万歳！ 万歳！ 我々、赤軍ノ勝利ダ！ 直チニ、敵司令部ヲ占領セヨ！

箱は迷彩仕様だ！



パッケージはスチール缶製で、しかも迷彩仕様。「コイツを胸ポケットに入れておけば、戦場で弾が当たっても大丈夫！」と、思わせる頑丈さが嬉しい。夏に向けて、タイガーやデザートなどのバリエも欲しくなる逸品だ。

1本！会議 みんなぁ、もうすぐ始まるよぉー！

前川「遠藤軍曹殿、敵部隊が接近中！ 直ちにせん滅しろとの命令だニャン！」
遠藤「うむ。それではG分隊、出撃準備！弾を装填しろ。7.62ミリメーター、フル・メタル・ジャケット、だッ！」
一同「ロックンッ、ロール！」
遠藤「よぉーし！ 諸君、ここが戦場だ。俺と猫ブルマ（前川）は周囲を偵察するから、微笑みデブはここを見張っていろ！」
直井「チェッ、俺だけ置いてきぼりかよ」
ガサガサ、タッタッタタタ（歩行音）
観客「デブ、後ろ！ 後ろぉー!!」
……という夢をみました（直井）

Let's Go→GEMDAN



遠藤マスター
GEM団のシナリオ雷太一。1年半前に書いたPS『恋愛講座』…出るみたいね。



ミッフィー前川
GEM団のクラッシャー。1ヶ月間に家電3つとメガネを壊し十万散財。しょげ丸。



ハンター直井
GEM団の橋本真也。ハチマキ巻いてパワーアップ。油を塗ってパワーダウン！

読者の思い込みクチコミ ソフトレビュー

オレゲー SCRAMBLE

裏原ではどんなゲームが流行ってるんだい？　若い人はどんなゲームが好きだったんだい？　という素朴な疑問を、タモさんにも分かるように説明するのがオレゲー。ちなみに、古めの方が掲載率がイイらしいです。

［丸数字は登場回数］

SS　GUNGRIFFON The Eurasian Conflict　ゲームアーツ／96②

●素晴らしいの一言！　本物の戦場気分が味わえる。コックピット視点だけど、愛機・ハイマックスがフィールド内を動き回ってるのが良く確認できる。『ガングリフォンⅡ』も買ったけど、こちらはオープニングムービーがないのが残念。とにかく、気分はもう戦争！　というゲームです。

（千葉県　パントマイマー）



➡ミリタリー色NO.1のゲーム。ロボの動きも良いし。設定が日本軍なのも最高

SS　mr.BONES　セガ／97②

●洋ゲーなので、最初から難しくて音を上げそうになったが…。クリアすればこんなに達成感があるモノはない。ステージごとに違うジャンルのゲームが入っているので、飽きることなく、次のステージが楽しみになるゲームだと思う。BONEの動きもGOODで、骨なのに人間味があってすごく好感が持てました。でも、ひとつだけ残念なことは、コンビニ専売ってことです。量販店でも売ってよ～。

（徳島県　キョンちゃに）

SFC　ロマンシング Sa・Ga2　スクウェア／93初

●フリーシナリオの魅力に、総勢200人以上のキャラクターが次々と主人公になるマルチストーリーシステムを加えた人気シリーズ第2弾。「バレンヌ帝国の皇帝になって全世界を統一」するのがゲームの目的で、政策も兵法もいらないライトな大河物語です。発売日までの期待と興奮で夜も眠れなくなったのは後にも先にもこの一本だけ！　変に個性と人間関係がないだけに、自分だけの物語が創造できる名作です。スクウェア嫌いの方に遊んでもらいたい一本。

（大阪府　比古西風）

SS　機動戦士ガンダム　ギレンの野望　バンダイ／98初

●俺をガンダム好きから、ガンダムマニアにした張本人がこのソフトです。ガンダムの史実を踏まえた素晴らしい完成度に脱帽。そして、シャアの強さに絶望！　俺のアムロ（ガンダム）は、見事、赤いズゴックの前に散りました。

（兵庫県　クロリ）



➡MSVをさらに充実させたPS版も年末に発売予定。お正月は外に出ないぞ！

MD　ランドストーカー～皇帝の財宝～　セガ／92②

●これぞ、アクションRPG！　指先のテクニックがとにかく要求される、メガドラらしいRPGだ。さくさく進むところは進むけど、一度手こずると抜け出すまでかなり苦労したものです。今では、なくなりつつあるゲーム性がとても高い作品で、押入から引っぱり出して遊ぶとかなり面白い。名作はいつまでも色あせないのだ。

（千葉県　カズエ）

FC　サラダの国のトマト姫　ハドソン／88②

●キュウリ戦士となって野菜の国を冒険するほのぼのAVG。戦闘は、なんと「あっちむいてホイ」！　センス抜群だし、キャラデザインだってロドニーっぽいから、PSで出せば絶対に注目作になるのにな。柿っハ、カンバック！

（神奈川県　じゅんたか）

PS　幻想水滸伝　コナミ／95③

●「へえ、コナミからRPGが出たのか」という軽い気持ちで購入。まず、オープニングの「いかに無力を感じようとも、人は意味なき存在ではありません」という一文にしびれる。そして、感動に次ぐ感動の展開の末、涙のエンディング。そこで、オープニングの一文が心に染みた。

（広島県　てるやま）

SFC　ファイアーエムブレム聖戦の系譜　任天堂／96初

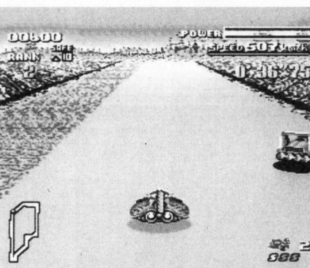
●私が凄いハマッたゲーム。キャラが生き返らないから、1人も殺されないように必至で戦略を考えたにもかかわらず面クリア直前で死んでしまった時の絶望感といったら…。辛すぎるけど、詰め将棋のような面白さだった。だから毎週末、1日潰してやってました。

（東京都　はっちゃん）

SFC　F-ZERO　任天堂／初

●普通のレースゲームだと思っている人は大間違い!!　やってみるとコースレコードを競う「タイムアタック」の中毒性に気付くハズ。何とか記録を更新できないかと今だにプレイし始めると最後。またまたハマって、やめらけなくなるのだ！　重心移動などのアイデアも素晴らしく、実に奥深いレースゲームである。

（長野県　FCマーチ大佐）



➡マシン、キャラ共に完全オリジナル。アメコミナイズされた世界観もグッド

MD　ファンタシースター～千年紀の終わりに～　セガ／93初

●SFCを買ってFFVをやりまくろうと思っていた私に、MDを買わせたソフト。ストーリーもテンポも良く、仲間との複合攻撃もかなりかっこよくて最後までドキドキしながら楽しくクリアできました。FFVもやってみましたが、この今でもゲームの方が好きなので、あの時MDを買ったのを後悔していません！　MDだってまだバリバリの現役で稼働中です！

（東京都　真月）

FC　ドラゴンボール神龍の謎　バンダイ／86初

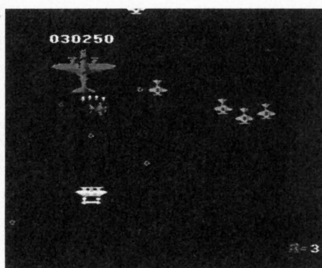
●アニメ・ドラゴンボールのフィールド型ACT。孫悟空はいつも腹が減っているので、敵を倒してケーキやら肉なんかを喰いまくる。クリリン、ヤムチャ、レッドリボン軍など、悟空がおかしくなる前の懐かしいキャラクターがたくさん出てくるのはうれしいのだが、悟空がパンティーを取ると、なぜ足が速くなるのかは、今だに分からん。誰か聞いて来てくれ！

（東京都　依知川雅人）

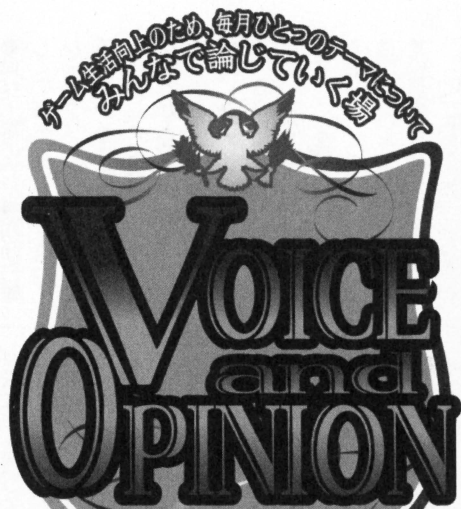
FC　1942　カプコン／85初

●僕の祖父は、零戦の搭乗員だったので、このゲームが凄く嫌いだった。僕がやってると、「このP38には、ワシの零戦も敵わなかったよ」とグチをこぼしながら、横で眺めていました。そんな祖父が一回だけプレイしたのを見ましたが、1分も持たずに全滅。だが、祖父は言った。「日の丸の飛行機は撃てん！」。祖父の軍人魂に敬礼！

（茨城県　神の翼）



➡零戦をバリバリ撃ち落とすP38。もう、涙なくしては、遊べないゲームだ！



今月のテーマ

コントローラ新発想+α

続々と登場する専用コントローラや、音声認識システムなどのインターフェイス。このコントローラ新時代に、みんなが求める新しいコントローラとは？ さらに今回は、それを取り巻く問題点を+α！

あったらいいな？ 埋め込み脳コン!?

アイウォンチュ～！

●野球ゲーム専用、バットコントローラが欲しい。（静岡県 青島幸雄）他

●ゴルフゲームをプレイするのに、ゴルフクラブ型のコントローラがあると面白い。もちろんウッド、アイアン、パターなどすべて作って。（神奈川県 千代雄之）

●液晶タッチパネル式コントローラ。指タッチでスイスイ選択・実行。でもSTG系はツライ…。（東京都 はみ）

●アーケードにあるような、馬ゲー専用コントローラが欲しい。運動不足解消に持ってこいだと思う。ただ、家の中でイイ大人がメリーゴーランドの木馬に乗ってギシギシやってるところを想像すると、ちょっと気味悪い気がする。（大阪府 あれく）

◎木馬コントローラは他にもイロンナコトに使えるなら、イイ大人に売れるかもネ♥

踊れ!? コントローラ

●ダンスダンスレボリューション専用コントローラ・スモールタイプ。今のは大きすぎて、階下の人から苦情がきて使えない人もいるはず。座布団くらいの大きさなら、手を使っても遊べます。これで、あなたの悩みは解消!!（東京都 うさみみ）

●人気のリズムアクションで音楽に合わせて踊る…「降るコントローラ」なんてどうでしょう？ 右手用、左手用の2つで、マラカスのようなものなんかが良いと思います。（埼玉県 クラブマン）

●サンドバッグ型ビートマニア・コントローラ。バーに合わせて殴る!! スクラッチはクリンチ！ DJバトルで汗まみれだ。キミもムキムキになってみないか？（東京都 ビーマニ王子）

◎楽しく痩せられる、しかも1日5分でOK!? でも普通のDDRで汗ダクのボクは、座布団タイプで結構です…。

ミラクルな近未来コン

●体全体で操作するボディスーツ型コントローラ「ボディコン」しかないでしょう。もちろん振動機能付き♥（石川県 カナヒナ）他

●マイク機能のデフォルト化。自キャラのセリフを自分がしゃべる。むろん選択肢も声で決定。声の大小や起伏によってストーリーが変わる。作品に一層感情移入ができること請け合い。面倒なときはOFFに。（三重県 みっちー）

●ここまで技術が発達すれば視点が照準になるSTGや、脈拍を読み取る恋愛SLG。Gを感じられるレースゲームとか、味や匂いを感じられるグルメゲームとか…やってみたい。（愛知県 独楽音）

●某人気アニメのようなインターフェイスで、ヘッドセットみたいなコントローラがあれば、手で動かさなくても頭に浮かべるだけでゲームが遊べるのではないかと思いました。（愛知県 井川達雄）

●脳ミソに直接センサーを埋め込んで、脳波でコントロールできる…略して「脳コン」。なお、一度入れたら死ぬまで取れないデンジャラス付き。（東京都 キムコシメン）

◎質で展開が変わるゲームはグーッ。FCのマイクはゼルダーとたけしの挑戦状ぐらいでしか使わなかったからな～。

現状への不満アリマス

●手に負担の掛からないものがいい。長時間プレイしてると、重くてしょうがない。RPGでダンジョン移動なんかボタン押しっぱなしだから、ツライです。いろいろ凝る前に、そういうところをどうにかしてほしいんですが…。（栃木県 栃木の江草）

●コードがいつも邪魔になるので、赤外線で感知するコントローラを標準装備してほしいです。これから体感コントローラがどんどん増えていくと思うので、より快適に使えるようにしてほしい！（兵庫県 音夢とボス）

●ボタンの数を減らしてほしい。FC時代のようにABボタンだけで良いと思う。そのためにも、内容がシンプルでも奥の深いゲーム作りが必要だと思う。（茨城県 百神）

●新しいゲーム機がどんどん登場しますが、コントローラは何とかならないものでしょうか？ また新しく買い揃えるというのは、ムダな気がします。せめて自社製品ぐらいは、引き続き使用できるようにしてほしいですね。（和歌山県 ねこまんま）

◎これはまったく困りもの。次から次へと出すのもいいけど、こういう基本的な部分もしっかり見直してほしい。

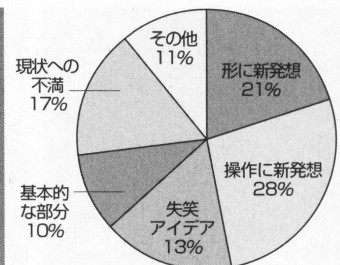
専用モノの問題点

●専用コントローラを出すのは構わないけど、それ以降もきちんと対応ソフトを出していってほしいです。買ったからには長く使いたいし。（佐賀県 森下隆）

●そのゲームをより楽しませるために専用コントローラを作るのはいいが、専用コントローラがないと楽しめないようなゲームの作り方には、問題があると思う。専用コントローラを買わない人だっているのだから、まずは標準のコントローラで最低限の面白さを味わえるようにすべき！ そして専用コントローラに頼らざるを得ない場合は、ユーザーの負担とならないよう安価に…。ソフトとセット価格でズバリ、7800円以内にしてほしい！（無記名）

◎ただそのゲームのためだけに、ソフトと合わせて1万円超えることもザラ。ユーザーが負担を感じるのも当然だ。

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●電気ショックとかは？ 痛いですネ…。（東京都 うさぎりんご）

●中高校生ともなると音声認識はキツイものがあるので、息で操る。ハーモニカみたいなので、やりすぎて意識が遠ざかるのだけは注意。（愛知県 水野圭輔）

●初期の3DOのコントローラって、イヤホンジャックが付いてて、あれが意外と便利だった。他のにも付いてればいいのにな。無駄なコストなのかなァ。（東京都 ゆっきぃちゃん）

●連射機能付きのゲームボーイ、出ないですかね？（滋賀県 ドラキー1号）

●ジョイカードやジョイボールの連射機能だけで喜んでいた、幼き日が懐かしい…。（北海道 マチカネ）

●誰か、オレの人生を上手いことコントロールしてくれ！（神奈川県 どぶーりん）

◎ネタ切れ気味のボイオピでは、みんなに論じてほしいテーマ案を切実に特大募集中！

このテーマなら あの人に聞け!



ホリ電機(株) 商品開発部 **大神佳人 氏**

コントローラといえばホリ電機! 最近、社内では「アーマード・コア」の対戦が流行だそうです。

コントローラは進化しても やっぱり基本は使いやすさ

ゲームシステムの複雑化に伴って、ボタンの多数化、形状の複雑化、入力方法の多様化と、コントローラもずいぶん様変わりしたと思います。昔はただ「ジョイスティックの形」だったものが、やがて「連射」機能がつき、「ゲームセンター感覚」が加わって、SS・PS時代に熟成した…。今後も操作方法には、よりリアリティが求められると思います。専用コントローラも増えていくでしょうが、逆に標準的なコントローラは簡略化されていくのではないでしょうか? だって、ほとんど使わないボタンも多いですし。「コントローラなんて使いやすければいい」って思っている人、結構多いんじゃないですか…? (笑)

ホリ電機では新しいコントローラを開発するにあたって、まず「使いやすい」こと、「安全」であることを念頭に、「こだわりをもって作る」ようにしています。

《ポイオピ後記》

今回「新発想」として募集したにも関わらず、現状のコントローラへの不満も多く寄せられた。特に問題とされていたのは、専用コントローラの価格と対応ソフトの少なさ。新しい楽しみ方の「提供」が、単なる「消費」とすり替えられてはいないか? きちんとしたフォローを望みたい。

募る/次々回のテーマ ゲームソフトの適正価格2

カートリッジ全盛期に比べ、安定している売値。一方、1500シリーズやザ・ベストなどで多様化している定価。中古問題も未解決だ…。そこで3年半ぶりに問う! ゲームソフトは高いか、安いか? ユーザーにとっての適正価格とは?

1/4



「一体どういうつもりぃ!?」

人数分のオーダーが出揃うと、赤いスカートスーツを着た派手めの女は、溜まりかねたようにそう切り出した。カウンターに座った男1人と女4人…。それまで会話らしいものはひとつもなかった。

「どうもこうも、ったって…。そういうことなんでしょ?」

薄い青のニットを羽織った女は、表情も変えず、半ば呆れたように平然と言う。

「ねぇ嘘だよね。誤解だよね。お願いだから、そう言って…」

淡いピンクのワンピースの女は、男好きするタイプ。今にも泣き出しそうだ。もう1人…オレンジ色のトレーナーの女は、物珍しそうに店内をキョロキョロ見回している。

一緒に店に入ってきたのだから他人ではないはず。しかし、友人同士でもなさそうだ。この奇妙な会合の謎を、赤いスカートスーツの女がひと言で説明してくれた。

「ちょっとアンタ、白状しなさいよぉ!! ホントに私達4人に4股掛けてたわけぇ!?」

修羅場…だ!! 戦犯は、女4人に囲まれナッツをつまんでいた黄色いシャツの男。こいつがそんなにモテるとは思えないが…、男は手を止め、まともに顔を上げられないまま女達をチラチラと見やると小さく、確かにうなずいた。

「ひ、ひどい…。私、信じて…ずっと、待ってたのにぃ」

わっと泣き崩れたのは、ピンクのワンピースの女。

「み〜んな騙されてたわけだ」

青いニットの女はなぜかあっけらかんとしており、その脇で、オレンジのトレーナーの女はオロオロしている。

「何それぇ…何だっつーのぉ!? …4人!? 何、アタシはその中の1人だって言うわけっ!? 冗談…、バカにすんじゃないわよっ! どういうことよ、ちゃんと説明しなさいよっ!!」

ブチ切れたのは赤い女、怒りで顔まで真っ赤だ。青い女がそれをクールになだめる。

「そんな追求したって、しょーがないんじゃないのぉ?」

「何、アンタ。4股掛けられてたのよ!? 悔しくないのっ!?」

「いや、アタシはさ〜、別に…たまたまそうなったって言うか、気まぐれって言うか…」

「あっそ。じゃあアンタは!?」

赤はオレンジの女に振る。

「へ!? わ、私はあんまりこういうお店来たことないから…」

「誰もそんなこと聞いちゃ…」

「私っ! 他の人を切って、私を選んでくれるなら許す!」

それまで泣き伏していたピンクの女が突然、顔と声を上げた。赤がそれに賛同する。

「そうね、ハッキリさせてよ。この中で誰を選ぶのか…」

「面白そうね」と青。

「何がぁ?」とオレンジ。

「さぁ」「さぁ」「さぁ」「何?」

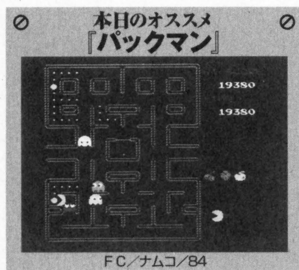
追い詰められ、突き付けられる結論。逃げ場はない。

「うるせぇーーっっ!!!」

ついに男が口を開いた…と思ったら、逆ギレだ! 4人の女はあまりの勢いに顔を青くして、思わずたじろぐ。

「俺はお前もお前もお前もお前も、みんな好きなんだ〜ッ! 文句あるか、コノヤローぉ!!」

私はひと騒動済んで、コーヒーブレイク。目の前には、4人の女にボコボコにされた男が突っ伏している。いい具合でオーブンがチンと鳴る。中身は惨めな男のために焼いた、お似合いのプレーンのピザだ。ただし、その1/4は私がいただくとしよう。



FC/ナムコ/84

遠藤の 寝る前に 考えること



ここんとこずぅ〜っと、6月17日発売予定の単行本『すごいぜ!ノストラダムス』の原稿書いてま〜す。この本は、あのノストラダムスがアムロに宇多田にだんごに中田に大リーグにコギャルにガンダムに金八に古畑に電波少年に修学旅行までも予言していたのだッ!!…というもの。学習マンガや恐怖の大王イラストも付いてるから、みんな買うてね。

さて今月の表紙は、野村佑香ちゃん。スタジオには入学したての高校の制服でご登場。左のポラがそれ! かあい〜ですわ、やっぱ。もっと小さいかなぁと思ってたけど、身長159㎝。本人は「できれば165欲しい」って言ってました。ちなみにカラオケの十八番はチャラの『ミルク』だとか。その歌声、一度じっくりと聞いてみたいですねぇ。



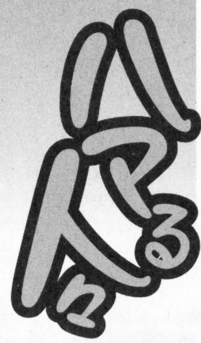
野村佑香ちゃん

直筆サイン&落書き入り 生ポラプレゼント!

表紙撮影時の激レアポラを3名様に差し上げる。応募は必ず官製ハガキで。熱い思いの丈や必要事項などを記入し『GEM団・うヒャッ 佑香係』まで!

GEM-PANZERS……遠藤マスターでした。





●やっと先日、SFCの『スーパーマリオカート』を最後まで終わることができた。足かけ4年以上！ 150ccのエンディングが100ccのと同じだったのはとても残念だったが、私の周りでは唯一の快挙。とにかく長く遊べるソフトだ、まだ楽しむぞー。　（大阪府　ピッツバーグ）

●ボクはペンネームにもある通り、『KOF』のシェルミーが大好きだ。と○メモのパクリでいいから「シェルメモ」というソフトを作ってほしいと強く願っている。彼女の「初めてだから優しくしてネ♥」を違うシチュエーションで聞いてみたい。神様仏様SNK様、こんなおバカな子の夢をどうか叶えてちょーだい！　（長野県　シェルミー大好き）

●PC-FXを買ったことは後悔していない。少ないが良いゲームもあった。ただ残念なのは、『天外魔境Ⅲ』が遊べなかったことだ。　（岡山県　ワナ目）

●「私の相手って、みんな結婚してるか、婚約者がいるんだもん！」「だから年下を狙えって言ったでしょ。成人式の会場で待ち伏せしなさい！」…以上、『ワールド・ネバーランド2』にハマる7才の娘と私の会話です。　（千葉県　プルト住民）

●『ドラゴンクエストモンスターズ・テリーのワンダーランド』って皆さんなんて略します？　ドラエモン…がダメなら、個人的にドテラっての、好きなんですけど。（茨城県　河内ぽてと）

世界のゲーマーさん 喜怒哀楽

●兄が「プレステしよう」とゲームをセット。その時ボクが「マド開いてるよ」と言ったら、兄はアソコのマドを見た。ボクはプレステのフタのつもりで言ったのに。
（滋賀県　高橋康司）
◇ほのぼの。いとおかし。

●ショック！　サテラビューのマガジン情報が終わってしまった～。私のSFCの楽しみが減ってしまった。じゅげむでいつか、サテラビューの功績を讃える特集をして下さい。　（宮城県　エイチャン）

●お前なんかにDCはやらんぞ、金返せー！　借金を押しつけたダンナと未だに離婚できないとゆーのに、また同じような男に引っかかってしまいました。しかも既婚者、年下。金は取られても絶対にDCは渡さないぞ！（北海道　阿部肇子）

●就職活動中の彼氏にPSを借りてます。それ以来、彼の家に遊びに行く回数が減っているのは、きっと気のせいよ。私のことは気にしないで、早く就職先みつけてね。
（北海道　むむう）

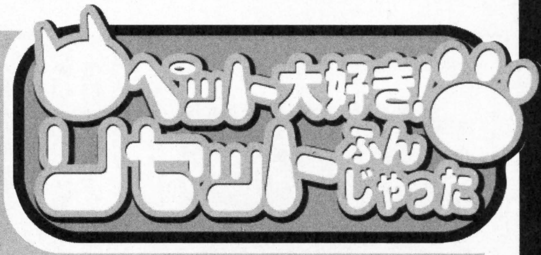
●今年は末の娘も幼稚園。入園グッズはほとんど手作りさせられるので、上の娘はチョコボ、下はピカチュウで作った。しかもオリジナルステンシル！　世界にたった1つのバッグやスモックなのだ。でも主婦ゲーマーってあんまりいないみたいで、娘のグッズも「あ！」って注目されたことない…ちょっと悲しい。
（長野県　マドカキララ）

●FFⅧの炎の洞窟にて。イフリートの名前を変えようと、あれこれ考えること数分間。やっと決まってさあ行こう！　…と思ったら、時間切れでゲームオーバーになったのはボクだけじゃないはずだ。
（神奈川県　ロコココの池）

●夜中にふと目を覚ますと、枕元に「だるま落とし」が立っていた。3秒ほど目が合った。でも誰も信じてくれない！　本当だよ～！　しかし何でだるま落とし…？
（神奈川県　よっちゃん）

●アーヴァインと下着を買いに行く夢を見ました。アーヴァインは、えっちいぱんつを持ってにこにこしてました。この年になってゲームキャラの夢を見るとは…。
（福岡県　坂本やよい）

●初代のプレステがついに寿命。ぎゅうっと抱きしめて「ありがとう」と言ってお別れした。好きだったよ、ロードも遅いし音もうるさかったけど。端子がゴツゴツしているところが気に入ってたんだ。
（新潟県　宿許はるか）
◇よっ、ゲーマーのカガミ！



私の彼は左好き

今月のお便りは、群馬県のミルクヤカンさんからです。「犬や猫のクシャミが、どうにも気になるのは僕だけだろうか？　普段は動物らしくしてるのに、クシャミだけは人間くさいというか…人間の子供のクシャミそっくりで、見るたびドキッとします」

初夏の風が心地よい季節。外に出れば、自分から砂ボコリの中に突っこんどいて「くしゃっ」とか言ってクシャミしてるネコの姿を見かけます。微笑ましい仕草ですね。

で、仕草と言えば最近、でしまるのヘンなクセに気づきました。それはやたら「左」にこだわること。寝る時は必ずベッドの左側。イスが2つあれば左に座る。人が2人座っていれば、左の人のヒザに乗る。2人が入れ替わると…わざわざ左に座り直す！　ムリヤリ右側に座らせても、5秒後には元の位置。……。アナタがいつも私のヒザに乗るのは、私がスキだからだと思ってた。でもそうね、左側なら誰でもよかったのね。ええいこの風水ネコ！

しかし、やっぱりペットにも、ミョーに人間くさいクセや仕草はあるものです。それを見つけた時は、家族や友人の意外な一面を知った時と同じくらい、親近感がわくもの。あなたとペットとの暮らしにも、そんな経験ありません？



アニマルキャラさんいらっしゃ～い
第8回 くだん

➡人面牛ノリモノ科。これでもれっきとした妖怪。秋元きつね氏とエニックスの提携のキッカケを作ったニクイ奴（せがれいじり・PS・エニックス）

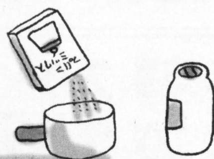
ゲームな夜には…

となりの夜食クン

TASTE IS GOOD! HAHA HA!!



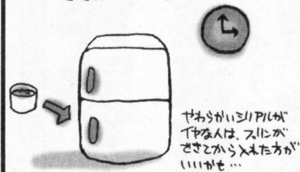
①プリンミックスと牛乳を使い、プリンを作る。



②カップにシリアルを入れ、その上から冷ましたプリン液をかける。



③冷蔵庫で冷やしてできあがり。



今月のアンケートだより②

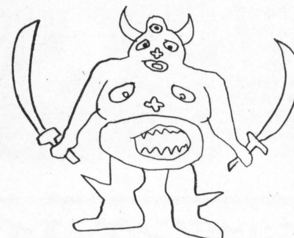
●「となりの夜食クン」に出したいメニューがあるんだけど、イラストも自分で描いた方がいいのか、描かなくてもいいのか毎回考えてます。（東京都　竜也天使）
◇イラストはなくてもいいですよ。季節を先読みしたメニューだと掲載率アップ！
●私みたいな主婦のアンケート、一回とって特集をお願いします。全国でもかくれゲームファンはきっといると思います。私だけだったら不安！（兵庫県　ちーコ）
●前にじゅげむでプレステが当たりました。しばらくは何のゲーム買おうかとか、メモリーカードの色で悩んでいたのですが…そのうち考えるのがイヤになり、SFCに戻ってしまいました。（無記名）
●5月号のカードのふろくを見て、昔プロ野球チップスで山倉と達川がたくさん集まったのを思い出した。（岩手県　トミーズ雅山）
●「しあさって」の次は「なのあさって」だと思ってました。（千葉県　無記名）
●「ささって」は三重弁です！三重育ちの私は、県外に出て通じないことを初めて知りましたヨ。（兵庫県　おやぢ虫）
◇ああっ、「ささって」問題が発展してる…ホントに三重語だったのね。
●いつもチョコチョコしたプレゼントがあちこちに散らばってて、じゅげむってまさに油断できない雑誌だと思う。（富山県　稲　刈子）
◇今月の特集「物欲ブギ3」もお見のがしなく！　今回はCM多すぎかな…。

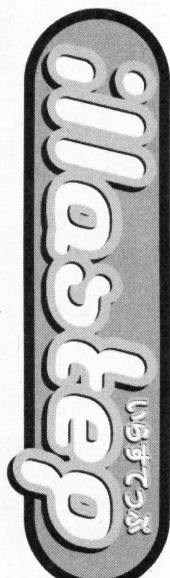
がんばれ、湯川専務！

●東京ゲームショウで人混みの列に巻き込まれ、流れに任せてたら目の前には湯川専務が。名刺&握手イベントの列だったんです。専務ってば女ゲーマーの私に照れたのか、うつむいたまま私と握手なんだもの。ポッ♥（単に名刺配りに夢中なだけ。一目見るくらいしろぉ～）大柄でエネルギッシュなイメージだったけど、ほんとは小柄で、きまじめ&キュートなおじさまなのね！（青森県　ゲーマーリカ）
●DC発売の時は大ブーイングが起こり（笑）、PS2発表時には賛同の声が多く聞かれた。それが答えだ！個人的には、どちらも良いけど。（大分県　AXF）
●次世代PSが発表になると同時に、「ドリキャスは終わった」と分かったように言う連中があちこちに…。別にスペックやシェアで負けたら、現在遊べるゲームの面白さが減るワケでもないと思うのだが。なぜみんな、そんなつまらないことを気に病むのだろう？（茨城県　妖怪出魂）

今月のカバーイラスト

千葉県　タコエモン



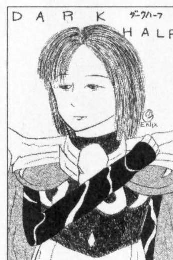


今月のカバイラはタコエモン君。これを見た編集の小島は「そうそう、こんなんだったよね～」…ホントにぃ？芸術的な一筆書き、水墨画などもお待ちしてます。



大分県　れいか


京都府　辻　博司



千葉県　ルキュ


栃木県　栃木の江草



東京都　藤田真耶



栃木県　領梓

ミッフィー前川の おもちゃやさんになりたい。

日本の夏と言えば、風鈴とブタの蚊取り線香は欠かせませんねぇ。ついに生まれて初めて遭遇したんですヨ、昔ながらの風鈴屋に！　屋台に下がった、たくさんのガラスの風鈴が風にシャラシャラ鳴って…ノスタルジックな音色には、初夏の香り。でもアレってたくさんあるから感動なのであって、1コだけになるとやっぱり普通の風鈴なのね。あ～家でもガランガラン言わせたい。



……ミッフィー前川でした。



投稿 読者命令絶対厳守! 特攻王国 トコトコデブ!

緊急指令

来年高校を卒業するんですが、進路はもちろん決まってません。でも最近ゲーム系の学校に興味があり、体験入学に行こうかと思ってます。直井さん、偵察をお願いします。(東京都 [redacted])

ヒューマンクリエイティブスクール に体験入学!!

教師・藤川 VS 邪道・直井

努力・愛情・敗北の漂流教室99

というワケで、今月の特攻はヒューマンクリエイティブスクールへの体験入学に決定! ヒューマンと言えば、『全日本プロレス～王者の魂～』。俺も買いました、素晴らしい!! しかし、今回はこの王道スクールに邪道魂を注入してヤル! 許せ! 馬場さん!

気分は4.10の大仁田状態で学校へ到着、即突入! 受け付けの電話を奪い取るなり、「体験入学じゃー、先生はおらんのかぁ!」と怒鳴り散らす直井に、周囲は唖然!



2号館へと移動ダ!



体験入学が行われるピッカピカの新校舎、2号館へと移動。奇声を発する直井を注意するため、授業中の生徒たちが乱入。直井は挨拶をするヒマもなく生徒たちに鎮圧され、パシリとして働かされる。かなり前途多難のスタートとなった。

直井を担当する藤川洋一先生と対面。「生徒にやられた借りは、教師に返す」と藤川先生を威嚇! 無駄な気合い充分の直井に、先生もかなりタジタジ状態で授業スタート。







授業が始まるも直井はまったくやる気ナシ。「C言語を打て!」と言われても、「外国語など分からん!」の一点張り。黒板にも興味を示さずハンバーガーを喰らい始める。

ついに、無法者・直井にキレたGTO藤川。ハンバーガーを奪い取り、自分が食べて「うまいッ!」と絶妙のボケを披露する。この男、ただ者ではない! ビッグマグナムだッ!







ハンバーガーを食べてパワーUPした藤川先生は、鬼気迫る表情で直井の腐った精神に喝を入れる。そして「オマエに見せたい物がある」と、直井を教室狭しと引きずりまわす。





これが卒業生の作った『ウォーキンビート』。ファッションショーを舞台にした、モデル歩き対戦ダンスACT。

先生に言われるがまま、卒業生が製作したゲームをプレイ。ヌゥオッ! おもろいッ! 直井、先生の熱血指導に感動! …そして涙!





体験入学も終わり、すっかり人格者となった直井は藤川先生と抱き合う。そして、色々と迷惑をかけたお詫びに2号館のパソコン搬入作業に従事する。藤川先生、あなたの教育は一生忘れません。

ゲエム三題噺

読者のお題にヨイショと答える

今月のお題

①コメント
②邪道
③本心

(千葉県　スーパーカー)

⬇「怒ゲージ」がMAXで大仁田が会見拒否！ でも、出たがりだからすぐに戻ってくるぞ。



画面作成：アズマ　ユウト

64 ロクジュウヨン	ベストプレー真鍋
	プロレス（邪道）

ファイト後の大仁田に、真鍋アナがコメントを取りに行くのが目的の邪道プロレスゲームが登場。邪道と言うぐらいだから、リング画面は一切ナシ。舞台は控え室や廊下となるが、大仁田は「なぜ、殺さんのじゃー！」とか「これがオレの生き方じゃー！」としか言わないので、普通のコメントをもらうのは至難の業だ。しかも、得体の知れない説法が始まったら大変。理不尽なままに、ハタかられる真鍋アナ。キミは、生き残る事ができるか？

求む！吹き出し職人

VIVA!マンガ塾II

ビバマンツヴァイ

今月のお題はFF VIII

ホームラン賞は千葉県のヤードさん。ウルフねぇ…。なんか、韓国の天然記念物の犬が狼に似てるからって話だよ。猛打賞は京都府のグズタフさん。ラジオ体操だって気合いが大事。うーん、猪木イズムだッ！ 二塁打は大分県のズビズバンさん。駆けつけ3曲やりますッ！ ①セリーヌ・ディオン！②ホイットニー・ヒューストン！③ウ～ンッ、ゲロッパッ！ 併殺打は埼玉県の所沢市さん。そりゃ来ないよ。忙しいモン。っていうか俺、ヒロスエ嫌いだし、併殺打でいいじゃん。

ホームラン賞

（千葉県　ヤード）



☆猛打賞

背筋を伸ばして背伸びの運動ぉ！

（京都府　グズタフ）

☆二塁打

♪エンダァ～アァ～（ホイットニー風）

（大分県　ズビズバン）

☆併殺打

えー、ヒロスエまた休みなの？

（埼玉県　所沢市）

お題
[とんでもクライシス！]



次回のお題は『とんでもクライシス！』に出演中の棚祭種男さん。普段は頼りないけど、イザとなったらテロリストに変身！

直井戦線異常ナシ！



➡診断結果は脈拍、心拍数、心音ともに健康！ これで一年は戦えるぞ！

【シンゴ】ペッ（葉巻の先端を口でちぎる）。おい、なんやコレ！ 新しい店か？

【直井】仕事ですッ！

【シンゴ】俺も昔は、タツ（梅宮辰夫）とか連れてナオン（女）のいるザギン（銀座）の店へ行ったよ。コレ、何処にあるんや？

【直井】だから、仕事ですって！ これは、V&Rプランニングから発売される『麗しの美乳ナース』というビデオのPRなんですよ。

【シンゴ】男優デビューやな。やっぱり役者は、ポルノから修行せんとアカン！

【直井】……だ・か・ら、AVのPRで、この田代陽子ちゃんっていう現役看護婦が健康診断に来てくれたんですよ。彼女、看護婦なのに4Pとかガンガンやってるらしいですよ。

【シンゴ】なんや、4Pやったんか！ それでこそ男！

【直井】い、いや、ビデオには出てないんですけど、パッケージだけには出ているかもしれないんで、興味のある人は、俺の全日・三沢クラスのモチ肌を確認してみてください。

ハンター直井でした。

漢芸無大本営

戦う漢のゲエムコラム

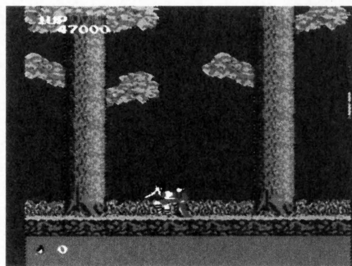
熟女も惚れる侍魂 影の伝説

「シンゴにタッチ！」（熟女にふがいないカラミを見せる企画系男優に向かって）。

俺が『白馬童子』やってた頃は、キミらよりも人気あったんよ。なぁ、おいスマップ諸君。「シンゴ」っちゅーたら山城だッ！

でな、今回は『影の伝説』なんやけど、今月はこのタイトルに注目しておきたいな。『影』と『伝説』。や～これはなかなかええ事言ってる！どうも男ッちゅう生き物はね～、こういう言葉に魅かれっちまうんだな。ホレ、刀ブンブン振り回してカッコええやろ。最近の若いコは『愛』だの『恋』だの抜かすけどな、昔は筋は一本っ！ 髪伸ばしたら侍か忍者役だったもんだよ。そう、『影』でかつ『伝説』にならないかんかった時代なんだよ。まぁ、僕は（以下、白馬童子の話）……ただ、持って生まれた度量ほどジューヨーなもんはないけどな。だよな、新助！

（ここで金鳥のCMになる）



➡刀一本で敵をバッタバッタと斬り倒す姿には気取った女美容師たちもヌレヌレ。ジャンプする姿もかっこいいニャー。



QにAした人

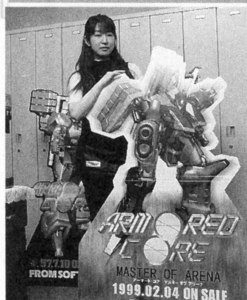
宣伝部広報主任 **後藤美名子**さん(左)　宣伝部広報 **尾崎範子**さん(右)

お話を伺ったのは、フロム・ソフトウェアのPUFFY!? な後藤さんと尾崎さん。おそろいの指輪をしていたり、も…もしかしてアヤシ〜関係!? そのためか、オフィスにはほぼ後藤さん専用の「セクハラ貯金箱」があるとか…。



フロム・ソフトウェアの巻

今月の取材はフロム・ソフトウェア。『キングスフィールド』『アーマードコア』など、大人ゲーマーのインテリをくすぐるソフトを輩出している。徹夜続きの夜には、社長サンみずから社員にナベをふるまう、アットホームな会社ダ！



Q 「フロム・ソフトウェア」の社名ってどこからきたんでしょう。どんな意味が？（熊本県　ジェットカズ）他

A 【後藤】社名は設立時に社長がつけました。由来は、え〜と表向きには…（笑）

【尾崎】「すべてはここから始まる」というか。

【後藤】これはさっき考えたんですけどね。（笑）

Q 以前はビジネスソフトを作ってたって本当？ ゲーム開発を始めたきっかけは何ですか？（愛知県　田吾丸）

A 【後藤】会社の設立は昭和61年です。94年に『キングスフィールド』を出すまでは、ビジネス用の汎用コンピュータを作ってました。

【尾崎】たとえば銀行系のシステムとかを。

PS2第一弾は新タイトルで勝負です！

【後藤】バブル崩壊のおかげで、この辺り見直しをしたんですね。その頃PCに関する技術も得ていたので、それをPCゲームに活かせないかと。そしたら丁度PS立ち上げ時期だったので、じゃあ…ということに。だけど社長はやる気だったんですが、社員は大反対で…。

【尾崎】『キングス』は社長を含め3人くらいでスタートして。最終的にみても5人。他の社員は5時まで通常の仕事をして、その後デバッグなどをやってましたね。

【後藤】今は、ビジネス方面の仕事は今年1月で全部終わりまして、コンシューマ一本になりました。

Q PS2の発表会で映像を出展してたけど、PS2にはもう参入決定してるの？ 第一弾はやっぱり『アーマード・コア』の新作ですか？（京都府　メイスン）他多数

A 【後藤】参入します！ 開発は『エコーナイト2』のプロデューサが担当なので、終り次第すぐスタートですね。

【尾崎】第一弾は新タイトルです。『キングス』の時のこともあるんですけど、「5年に一度のチャンスだから名前一つ出る新作を出そう！」って社長が言ってて。『キングス』『アーマード・コア2』も予定してます。

【後藤】新タイトルはハード発売とほぼ同時に出す予定なんですけど…。何しろハードの発売日がまだ分からないですからね。やる気はマンマンなんですけど。（笑）



⬆PS2の発表会にて、公開された出展映像。第一弾になるという新タイトルは、どんなゲームになるのか？

Q フロムさんのゲームって難易度とか映像とか、全体的に硬派で好きなんです。そういう点は意識して作ってますか？（静岡県　鈴木博司）

A 【後藤】難易度…発売前はもっと難しいです（笑）

【尾崎】だいぶ下がってますよね。（笑）

【後藤】ちょっと頭使って解いた方が面白いですよね。それはやっぱりコンセプトとしてあって。それに元々がこういう会社なので、ゲーム開発を始めた時はスタッフ全員プログラマーって状態なんですよ。何ができるか頭で分かるじゃないですか、自分でテストもできるし。他とは少し作り方も違うと思います。…企画書ないんで、うち。（笑）

【尾崎】企画スタッフは今はいますけど、立ち上げ時はいまだに企画書なし。紙があってそこから…ではないですね。

【後藤】こんなエンジンがあるけど、どういうゲームになる？ って見方で、企画は後からつけていくんです。だから何が最初に決まるかっていうと発売日で。この日に発売するためには、何ができるか…そこからなんです。

【尾崎】でも企画書がないんで、今どのくらいできてるかが分からないんですよ。営業泣かせな…。（笑）

Q 『スプリガン』のゲーム化の話はどちら側から？ 誕生秘話が聞きたいです。（新潟県　龍皇草の実）他

A 【尾崎】あれはもともと、「スプリガンで」って話ではなかったんですよ。

【後藤】実は以前、サンデーの後記に皆川さんが『アーマード・コア』が面白いって書いて下さったことがあって…。

【尾崎】で、その話はまた別なんですけど、後日アクションアドベンチャー的なゲームの、キャラや設定をやっていただけないかとお願いしたら「じゃあ『スプリガン』はどうですか」と発展したんです。

【後藤】そういえば面白かったのが、以前サンデーの読者プレゼントにPSセットがあったんです。その内容が皆川さんのイラスト入り本体と『アーマード・コア』のソフトと…

【尾崎】皆川さんが作った、エンブレムデータの入ったメモリーカード！（笑）

【後藤】おっこんなことやってるよ、大胸はってゲームしてたんだろうな…って思いましたよ。（笑）

プレゼンターQ



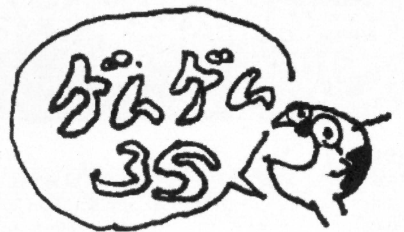


『アーマードコアMaster of Arena』メタルポスター&カップ、『エコーナイト』サントラCD、特製ストラップの4点セットを5名に。GEM団・フロムS係まで！

次々号より新企画登場！

…って、まだ決まってないんだってば!!

35文字以内で言い切れ！



何かいいことねぇかな～。金が降ってくるとか女が降ってくるとか、実は本当の親は大富豪で城に住んでるとか、海外で暮らしてた血の繋がらない妹が可愛くなって帰ってくるとか…。あ～あ～っと。洗濯物、乾かねぇな…。

●生きてるぅ？（大阪府　りいこ）

●最近、食パンの耳しか食ってない。他のものが食べたい今日この頃。（福岡県　うんちょろげ）

●流し台でゴキブリが餓死してた。（茨城県　河内ぽてと）

●隣に住んでる人が最近フォークギターを購入。頼むから「さだ」は止めて。（東京都　うかきち）

●私もついにこの4月で40歳「不惑」である。これからも迷わずゲーム道一筋。（大阪府　オールドゲーマ）

●30歳以上の方なら、最大で30％保険料が安くなります。（埼玉県　今すぐ電話！）

●たたく／もむ／強さ／速さ調節で好みの刺激が得られます。（鳥取県　サラ・コナー）

●そらもぉ痛いのナンノは、南野陽子っちゅうてねへぇ。（大阪府　ハーキュリース）

●だめだこりゃ～。次いってみよー。（千葉県　さらばペンギン）

●この前、トイレに携帯を落とした！　まだ大をする前で臭くなくて良かった。（千葉県　コバック）

●また筆記テストに落ちた。（神奈川県　NEK）

●じゅげむを本屋で買うと、必ず表紙の左下の端が折れている。なぜ？（秋田県　Taka）

●つのだ☆ひろの☆にはどんな意味があるのでしょうか？（滋賀県　はじめの三歩）

●記憶にございません。（静岡県　丸餅太郎）

●未だに『トコトンデブ』を『トコトコデブ』と読んでしまう。（東京都　ゆうこ）

●糖尿で捕まるかも。（東京都　基本的にいい人）

●「これまで」は「これから」のためのプロローグ。つまり、人生全部プロローグ。（愛媛県　高井弘志）

●向こうから500人の女の人が歩いてきました。思わず「あっ、チパイ！」（千葉県　天才秀才バカ）

●最近のアイドルときたら…ゴシップだらけだよ、もう。（富山県　ケツカケ!!）

●チェキッ娘にフォルダー。1人分のギャラ、なんぼやねん!!（無記名）

●平日は遅く起きるのに、なぜか休日はめちゃめちゃ早く起きる。WHY!?（岩手県　小島いつみ）

●ハ～イ、カメラに向かって…ごめんなさい！（東京都　タコ星人）

●お母さん、ごめんなさい。受験料、着服しました。総額10万円ほど。（埼玉県　月内カゲト）

●職場のIさんのラジオ体操は、ブルーハーツのライブじゃん。（神奈川県　針生祥巨）

●なに見とんねん！（大阪府　バンホール）

●アンケートハガキの職業欄。中学を卒業、高校入学前の俺はどこに丸するの？（神奈川県　金子隆裕）

●うちの学校の理科の先生が実験中にみんなの前で感電して、爆笑しました。（埼玉県　セクハラ）

●会社でモロ頭にきた！　と同時につーっと鼻血15分間のオンパレード。（三重県　あさ♥）

●バザールでござーる、ポリンキー、だんご3兄弟の考案者は同一人物だそうです。（千葉県　江戸崎美森）

●ステア、アーチー、アンソニー。アードレー家3兄弟。（長野県　ニライザ）

●本当にいるんですね、お魚くわえたドラ猫…。初めて見ました。（埼玉県　内田浩之）

●中学2年生になるまで、S○Xで子供が生まれるなんて知らなかったよ。（新潟県　達也と直也）

●丁寧な手作業、無傷の仕上がり。（和歌山県　ボンジョ）

●ローリングそばッ屋。（広島県　丹波りん）

●変人募集中で～す！（東京都　じゅげらー）

投稿の決まり

●GEM団の各コーナーへは、巻末のアンケートハガキで投稿できます。ただしGEM団内のプレゼントへの応募はすべて、住所(郵便番号)・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号など必要事項を明記の上、必ず官製ハガキでお願いします。

●GEM団では主に、以下のコーナーで投稿を募集しています。その他についても、ご意見ご感想をお待ちしています。

■オレゲーSCRAMBLE（オレゲー）
■VOICE and OPINION（テーマ意見）
■ゴコーのすりきれ（ゲームエピソード）
■illastep（イラスト）
■リセットふんじゃった（ペット話）
■となりの夜食クン（夜食のレシピ）
■投稿特攻王国（直井への命令）
■ビバマン ツヴァイ（吹き出し台詞）
■ゲエム三題噺（3つの適当なお題）
■ゲムゲム35（35文字以内の戯れ言）

●GEM団全投稿者の中から毎月抽選でドド～ンと3名さまに、メーカー直のゲームグッズをいっぱいおっぱい詰め込んだ『GEM団福袋』を差し上げますぅ!!

●宛先／〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル じゅげむ編集部「GEM団○○係」まで。FAXで投稿する場合は…03(5469)4822まで。

今月のミコトノリ

小林真文は実在します。

（新潟県　ヒトリシズカ）

ENDING



みんなのお仕事ドウグ。

遠藤「前川さんはこの1ヶ月間、破壊王だったらしいね？」
前川「もぉ、どいつもこいつも（セイラ風に）軟弱者なのよ！　確かにFAXは自分で壊したんだけど…。紙が詰まったから無理矢理ひっこ抜いたら、中から何か白いものが出てきた…」
直井「え、液体ですか？」
前川「TVとCDウォークマンとメガネは、勝手に壊れた。修理と買い直しで、海外旅行いけるぐらいの出費でしたよ～」
遠藤「オレもモノクロプリンタ壊れた。もう7年も使ってたから、寿命だね。今度はカラーの最新のヤツにしましたよ～」
前川「えっ!?　今までモノクロのなんてあったんですかぁ？」
直井「またそうやって、若ぶって、ニャンニャン言って…」
前川「直井さんだって、ノートパソコン買ったニャン？」
直井「ウィンドウズ！　買ったはいいんだけど、やっぱよく分からんス。それよりボク、シェーバー買ったんですけど、それがなんと…リニアモーターで、歯が浮いてるんですよおっ!!」
前川「へぇ。それって、床に置いたらすごい勢いで走るの？」
遠藤「あれ、直井クンって今までカミソリ派じゃなかった？」
直井「だって販売員のお姉さんに『浮いてるんですよ！』って言われたら、買うでしょう！」
前川「ねぇねぇ床に置くと…」
遠藤「オレは次、MDコンポが欲しいなぁ。でもなかなかピンとくるモノがないんだよねぇ」
直井「ボクは次は、PDA欲しいなぁ。あれ、前川さんは？」
前川「私？　私はマンションと…そろそろ愛が欲しい」
遠藤「女26歳、金と男が…」



攻略本もＣＤも、ゲーム関連情報はすべてじゅげむにおまかせあれ！

ゲーム攻略本&CDガイド

5月発売のゲーム攻略本情報

夏の新作ラッシュに備えて、やりかけのゲームは今のうちにクリアしておくのが得策。そんなとき頼りになる、心強い味方が勢ぞろいだ！

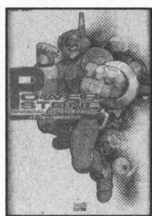
発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	電撃ウラワザ王 1999-2000完全版	その他	メディアワークス	1350円（別）
発売中	『スーパーロボット大戦F～完結編～』プレイステーション版　完全攻略ガイド	PS	メディアワークス	1000円（別）
発売中	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ～』完全攻略ガイド	PS	メディアワークス	1200円（別）
発売中	『ミリオンクラシック』公式攻略ガイド	PS	メディアワークス	950円（別）
発売中	『トゥームレイダー３』完全攻略ガイド	PS	メディアワークス	1200円（別）
発売中	『スーパーロボット大戦COMPACT』完全攻略ガイド	WS	メディアワークス	680円（別）
発売中	『ポケモンピンボール』弾いてゲットだ！　あそぶっく	GB	メディアワークス	470円（別）
発売中	『マリオネットカンパニー』公式攻略ガイド～ザ・コミュニケーションバイブル～	PS	メディアワークス	1400円（別）
発売中	『ポケットダンジョン』公式攻略ガイド	PS	メディアワークス	950円（別）
発売中	『テイルズ　オブ　ファンタジア』語られざる歴史	その他	メディアワークス	550円（別）
発売中	ニンテンドウ64完璧攻略シリーズ『ニンテンドウオールスター　大乱闘スマッシュブラザーズ』必勝攻略法	N64	双葉社	950円（別）
発売中	ワンダースワン完璧攻略シリーズ『スーパーロボット大戦コンパクト』必勝攻略法	WS	双葉社	1300円（別）
発売中	ドリームキャスト完璧攻略シリーズ『セガラリー２』必勝攻略法	DC	双葉社	1400円（別）
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ『全日本プロレス～王者の魂～』必勝攻略法	PS	双葉社	1300円（別）
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ『コリン・マクレーザ・ラリー』必勝攻略法	PS	双葉社	1400円（別）
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ『スーパーロボット大戦F』&『F～完結編～』ディープファイル	PS	双葉社	1500円（別）
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ『ワールドネバーランド2～プルト共和国物語～』ワールズガイド	PS	双葉社	1200円（別）
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『パワプロクンポケット』公式完全ガイドブック	GB	双葉社	1000円（別）
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『実況パワフルプロ野球６』公式完全ガイドブック	N64	双葉社	950円（別）
発売中	コナミ完璧攻略シリーズ『悪魔城ドラキュラ黙示録』公式完全ガイドブック	N64	双葉社	1100円（別）
発売中	『グローバルフォース　新・戦闘国家』公式パーフェクトガイド	PS	アスペクト	1400円（別）
発売中	『弟切草　蘇生篇』解読の手引き	PS	アスペクト	950円（別）
発売中	『ゼルダの伝説　時のオカリナ』百科	N64	アスペクト	1400円（別）
発売中	『火魅子伝～恋解～』公式ガイドブック	PS	アスペクト	1300円（別）
発売中	『スパイロ・ザ・ドラゴン』公式ガイド	PS	アスペクト	950円（別）
発売中	『サイレントヒル』パーフェクトナビゲーションブック	PS	アスペクト	1000円（別）
発売中	『北へ。White Illumination』公式ガイドブック	DC	アスペクト	1400円（別）
発売中	『パワーストーン』公式ガイドブック	DC	アスペクト	1000円（別）
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『有限会社　地球防衛隊』	PS	勁文社	1200円（別）
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『スーパーロボット大戦F～完結編～』を一生楽しむ本	PS	勁文社	1200円（別）
発売中	『スーパーロボット大戦』読本	その他	勁文社	1200円（別）
発売中	ワンダースワン必勝法スペシャル『スーパーロボット大戦コンパクト』	WS	勁文社	780円（別）
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『クーラクエスト』	PS	勁文社	1200円（別）
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル『ミリオンクラシック』	PS	勁文社	1400円（別）
発売中	『ザ・ハウス・オブ・ザ・デット2』パーフェクトガイド	DC	ソフトバンク	1300円（別）
発売中	『ブルースティンガー』ナビゲーションガイド	PS	ソフトバンク	1100円（別）
発売中	『エクソダスギルティ』ワールドガイダンス	PS	ソフトバンク	2000円（別）
発売中	『シャイニングフォースⅢ』ワールドガイダンス	PS	ソフトバンク	2800円（別）
発売中	『フェイバリットディア』公式ガイド	PS	ソフトバンク	1400円（別）
発売中	『スーパーロボット大戦COMPACT』パーフェクトガイド	WS	ソフトバンク	980円（別）
発売中	『ダンスダンスレボリューション　2nd』パーフェクトガイド	アーケード	新紀元社	2000円（別）
発売中	『実況パワフルプロ野球６』パーフェクトガイド	N64	新紀元社	1300円（別）
発売中	『パワプロクンポケット』パーフェクトガイド	GB	新紀元社	1100円（別）
発売中	『聖少女艦隊バージンフリート』パーフェクトガイド	PS	新紀元社	1200円（別）
発売中	『ダンスダンスレボリューション』パーフェクトガイド	PS	新紀元社	1400円（別）
発売中	『ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション』	SS	新声社	1480円（別）
発売中	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』	DC	新声社	1280円（別）
発売中	『あすか120％　FINAL』	DC	新声社	1280円（別）
発売中	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』ビジュアル作品集	PS	新声社	1280円（別）
発売中	『ストリートファイターⅢ 3rd』グラフィカルマニュアル	アーケード	新声社	1380円（別）
発売中	『東京魔人学園朧綺譚』完全攻略マニュアル	PS	コーエー	1400円（別）
発売中	『三国志 for WonderSwan』ガイドブック	PS	コーエー	950円（別）
発売中	『G I JOCKEY』完全騎乗ガイド	PS	コーエー	1400円（別）
発売中	Vジャンプブックスゲームシリーズ『スパイロ・ザ・ドラゴン』超親切攻略BOOK	PS	集英社	952円（別）
発売中	Vジャンプブックスゲームシリーズ『花さか天使テンテンくん』	GB	集英社	762円（別）
発売中	『サガ フロンティア２』最速攻略本	PS	デジキューブ	900円（別）
発売中	Game Fan Books『A列車で行こうZ～めざせ大陸横断～』ガイドブック	PS	毎日コミュニケーションズ	1100円（別）
発売中	ゲームの歩き方BOOKS『スーパーロボット大戦　COMPACT』	WS	徳間書店/インターメディア・カンパニー	840円（別）
6月上旬	『ノエル３～mission on the line～』FINAL HAKING!!	PS	メディアファクトリー	1300円（別）
6月上旬	『トゥルーラブストーリー2』オフィシャルファンブック青葉台高校通信Special	PS	メディアファクトリー	1300円（別）
6月10日予定	『モンスターファーム２』マニア	PS	メディアファクトリー	1500円（込）
6月11日	ポケットステーション　攻略&遊び方	その他	立風書房	600円（込）
6月30日	エニックスミニ百科シリーズ『モンスターファーム2』最強CDデータブック1000！	PS	エニックス	933円（別）
6月上旬	『ポケモンピンボール』必勝攻略法	GB	双葉社	未定
6月予定	『私立ジャスティス学園　熱血青春日記２』	PS	新星社	950円（別）
6月予定	『フェイバリットディア』公式設定資料集	PS	ソフトバンク	未定

※ここに掲載されているデータは、4月23日までに公開された情報を集計しています。そのため、予期なくタイトルや価格が変更されたり、発売延期になることもあります。

PICK UP 今月オススメの攻略本&CD4選

攻略本

『パワーストーン』公式ガイドブック
アスペクト／発売中／1000円（別）



隠しキャラクターを含む全キャラクターの技解説、対CPU戦攻略を網羅。各ステージの特性や、投げられるアイテム、パワーストーン出現位置などもフォローされているので、極めたい人は必携だ！

『A列車で行こうZ～めざせ！大陸横断～』攻略ガイドブック
毎日コミュニケーションズ／発売中／1100円（別）



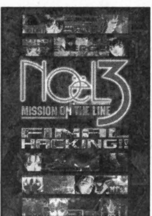
全3ステージのマップ解説、ライバル会社の動向、効率的な資産運用法など、細かい攻略がウリ。ライバル鉄道会社よりも早く大陸横断鉄道を敷設するために必要な、テクニック&データも満載。

『ニンテンドウオールスター 大乱闘スマッシュブラザーズ』必勝攻略法
双葉社／発売中／950円（別）



全12キャラクターの能力特性やキメ技などが写真と合わせて解説しているので、とっても分かりやすい。各ステージの攻略法やステージ復帰テクニックなど、一歩差のつく必勝法の紹介も嬉しい。

『NOë l3～mission on the line～』FINAL HACKING!!
メディアファクトリー／6月上旬／1300円（別）



PS版『NOë-3』唯一の攻略本が登場。攻略情報はもちろんのこと、ソフト制作スタッフが自ら編集に参加しており、開発秘話や詳細設定資料に至るまで『NOë-3』の全てが凝縮された一冊。

5月発売のゲーム攻略本情報

5月病の尾をひくハートに、『beatmania』シリーズやシューティング系の軽快な音楽はいかが？　思わずステップを踏んで外出したくなるかも。

発売日	タイトル	レーベル名	価格
発売中	DRAMA CD『ときめきメモリアル旅立ちの詩』so long～藤崎詩織1～	キングレコード／コナミ	2854円（込）
発売中	『beatmania』hiphop	キングレコード／コナミ	2447円（込）
発売中	『beatmania II DX complete』Soundtracks	キングレコード／コナミ	2243円（込）
発売中	PSソフト『聖少女艦隊バージンフリート』オリジナルゲームサントラ	キングレコード／コナミ	3059円（込）
発売中	『聖少女艦隊バージンフリート』SONGS&SOUNDTRACKS	キングレコード／コナミ	3059円（込）
発売中	『beatmania』Super Mix	キングレコード/コナミ/KONAMIX	2447円（込）
発売中	『To Heart』ORIGINAL SOUND TRACK	キングレコード／FIX	2548円（別）
発売中	DJCD『テイルズ オブ デスティニー』Vol.2	ムービック	2940円（込）
発売中	バラエティCD『ファーストKiss☆物語』Vol.1	ムービック	2940円（込）
発売中	ドラマCD『東京魔人学園』退魔陣第弐巻	ムービック	2940円（込）
発売中	ドラマCD『テイルズ オブ ファンタジア』chapter.1	ムービック	2940円（込）
発売中	ドラマCD『テイルズ オブ デスティニー』－天上編－Vol.1	ムービック	2940円（込）
発売中	『BIOHAZARD2』ドラマアルバム～小さな逃亡者シェリー～	カプコン	2520円（込）
発売中	『BIOHAZARD2』ドラマアルバム～生きていた女スパイ・エイダ～	カプコン	2520円（込）
発売中	『BIOHAZARD2』ReMIX～met@morPhose	カプコン	1470円（込）
発売中	『ギガウイング』オリジナル・サウンドトラック	カプコン	2100円（込）
発売中	『ウェルトオブ・イストリア』オリジナル・サウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	2381円（別）
発売中	『ライジング・ザン～THE SAMURAI GUNMAN～』オリジナル・サウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	2381円（別）
発売中	CDドラマ『フェイバリット・ディア』サウザンストーリーズ	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	2857円（別）
発売中	『フェイバリット・ディア』ノーザンストーリーズ	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	2857円（別）
発売中	『リトルラバーシーソーゲーム』緑ヶ丘高校　萩原なな	ビクターエンタテインメント	1500円（別）
発売中	『リトルラバーシーソーゲーム』緑ヶ丘高校　日向さゆり	ビクターエンタテインメント	1575円（込）
発売中	『テイルズ　オブ　ファンタジア』オリジナルサウンドトラック完全版	ビクターエンタテインメント	3255円（込）
発売中	『グローバルフォース　新・戦闘国家』オリジナル・サウンドトラック	VORN	2345円（別）
発売中	GOT TO MOVE！／Milkcan	VORN	816円（別）
発売中	『L.A. MACHINEGUNS』サウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	2310円（込）
発売中	『ZOMBI REVENGE』サウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	2310円（込）
発売中	オリジナルサウンドトラックス『TGM』	サイトロンレーベル	1800円（別）
発売中	オリジナルサウンドトラックス『猫侍』	サイトロンレーベル	1800円（別）
発売中	『GRID SEEKER』－The Dictator of Justice－	ZUNTATA	2429円（別）
発売中	『RAYCRISIS』rayones de l'Air	ZUNTATA	2550円（込）
発売中	PlayStation用ゲームソフト『火魅子伝～恋解～』キャラクター・ソングコレクション	エアーズ	2913円（別）
発売中	PlayStation用ゲームソフト『火魅子伝～恋解～』オリジナル・ドラマCD　揶麻台歳時記	エアーズ	2913円（別）
発売中	『サガ フロンティア2』オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	3204円（別）
発売中	『トゥルーラブストーリー2』ドラマCD act.1「いつもの帰り道」	ファーストスマイル・エンタテインメント	2854円（込）
発売中	『シーバス1-2-3』VOL.2	テイチク	3000円（込）
6月2日	『Kissより』	サイトロンレーベル	2800円（別）
6月5日	ドラマCD『テイルズ　オブ　ファンタジア』chapter.2	ムービック	2940円（込）
6月17日	『beatmania 4th Mix』complete（仮）	キングレコード/コナミ/KONAMIX	2243円（込）
6月17日	『メルティランサーTHE 3RD.PLANET』オリジナルゲームサントラ	キングレコード	3878円（込）
6月17日	『女神異聞録ペルソナ』オリジナルサウンドトラック〈完全収録盤〉（仮）	キングレコード／アトラス	4384円（込）
6月17日	スーパーロボット魂TOUR'99　ライブアルバム（仮）	ファーストスマイル・エンタテインメント	3873円（込）
6月17日	『トゥルーラブストーリー2』ドラマCD act.2（仮）	ファーストスマイル・エンタテインメント	2854円（込）
6月19日	Make it Sweet！／MilkCan	SPE・ビジュアルワークス	未定
6月19日	『オメガブースト』オリジナル・サウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
6月25日	DRAMA CD『ときめきメモリアル旅立ちの詩』so long～藤崎詩織2～	キングレコード／コナミ	2854円（込）
6月26日	バラエティCD『ファーストKiss☆物語』Vol.2	ムービック	2940円（込）
6月26日	DJCD『テイルズ オブ デスティニー』Vol.3	ムービック	2940円（込）
6月26日	ドラマCD『東京魔人学園』退魔陣第参巻	ムービック	2940円（込）

CD

『RAYCRISIS』rayons de l'Air
ZUNTATA
発売中
2550円（込）

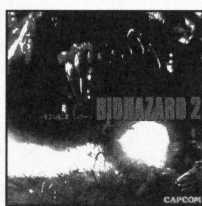
タイトーの名作シューティング『RAY』シリーズ完結編、『RAYCRISIS』のアレンジアルバム。ヴォーカルアレンジ2曲を含むアンプラグドな世界と、テクノワールドが交錯するもう一つのクライシスストーリーが、今始まる。

『BIOHAZARD2』ドラマアルバム～小さな逃亡者シェリー～
カプコン／発売中
2520円（込）



Gウィルス開発者の娘・シェリーを主人公にしたドラマCD。レオンやクレアと共に研究所から脱出した彼女を中心とした、新たなエピソードが創り上げられている。執筆は、ゲームシリーズと同様、フラグシップが担当。

『BIOHAZARD2』ドラマアルバム～生きていた女スパイ・エイダ～
カプコン／発売中
2520円（込）



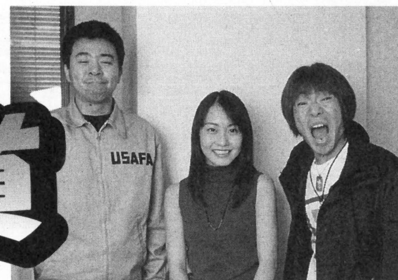
実はエイダは生きていた！研究所から忽然と姿を消したエイダのその後を、ドラマCD化。ゲームシナリオを担当したフラグシップによって描かれた新たな惨劇は、迫真の演技と相まって極上の恐怖を与えてくれる。

『beatmania』SuperMIX
キングレコード／コナミ／KONAMIX
発売中／2447円（込）



ゲームから派生した楽曲のロングバージョンを中心とした、ダンス&ポップスコンピレーションアルバム。最新作『beatmania GOTTAMIX』の楽曲を中心に、シリーズで特に人気の高いものがピックアップされている。

よゐこのげえむ道



撮影／伊勢和人　構成・文／勝見正克（K's office）

第7回　アイドル・栗林みえちゃんに聞け！

神戸での打ち合わせも済ませ、ひたすらネタ出しに励むことになったよゐこの2人。いいゲームを作るには女の子の感性も重要だとコナミに縁の深い栗林みえちゃんに意見を聞いてみることにした

単純なゲームほどかえってハマる?

ラジオで共演したことがあるというよゐことみえちゃん。さっそく気楽なムードでネタ会議が始まった。

みえ：わー、お久しぶりです。お2人でGBのゲーム作るって話、本当だったんだ。

濱口：そうそう。主人公が父親を探して旅に出るアクションゲームの予定なんだけど、今回は戦いの表現をやめようと思ってるの。敵との勝負は全部ミニゲームでつけるわけ。

有野：そのミニゲームのアイデアを、女の子の側からも出して欲しいんだよね。みえちゃん、ゲームはするの?

みえ：それがですね、この前、私のGB、無くなっちゃったんですよ！　盗まれたみたい。ひどいでしょ。

濱口：そりゃ気の毒に。

みえ：黄色くてかわいかったのになぁ。私、ゲーム好きなんですよ。小さい頃からやってて、対戦格闘もOKだし。

有野：へえ、女の子にしては珍しいね。

みえ：GBのミニゲームだったら、ピコピコハンマーなんか燃えると思いますけど。一瞬で終わるからハマりそう。

濱口：相手を穴に落としっこするやつとか、単純な方が盛り上がるのってあるよね。

有野：ともかくピコピコハンマー案は頂いとこ。



『ブロック崩し』？『カプセル潰し』？

みえ：そうだ、小学校の時にハマったゲームがあったよ。お弁当箱みたいなカーソルで玉を弾いて、上の方に並んでいるカプセルを潰して行くの。

有野：それ『ブロック崩し』とちゃいますの?

みえ：違いますよぉ！　ピンボールみたいな感覚でね、特殊な色は消したらダメとか、いろいろ決まりごとがあるの。

有野：『ブロック崩し』やて。

濱口：いや、本人が『カプセル潰し』っていってんだから。

有野：『ブロック崩し』って勝手に使っていいの?

濱口：これは『カプセル潰し』みえちゃん、正式採用されたらクレジット入れたるわ。

みえ：ワーイ。お2人はゲームの中には出て来ないの?

有野：今回は通行人程度かな。

濱口：それより金城武もゲームをプロデュースするらしいから、これは意識しないと。

有野：でもとりあえずこっちが先の発売でよかったなー。



栗林みえ

81年生まれのAB型。96年、コナミときめきティーンズコンテストでグランプリ受賞。現在「千年王国3銃士　ヴァニーナイツ」(テレビ朝日系金曜深夜2時～）で主役ありすを熱演中。

みえちゃんのミニゲームアイデア



⬆現役女子高生アイドルのみえちゃん。意外や意外(?)ゲーム好きで、身振り手振りを交えて熱弁をふるってくれた

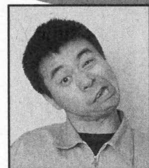
①ピコピコハンマー

「バラエティ番組でもおなじみでしょ。みんなでワイワイやったら絶対楽しい」

②カプセルクラッシャー

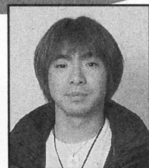
「カプセルの壁を潰して行くんです。アイテムを取るとパワーアップするの」

よゐこ



有野 晋哉

⬆72年生まれのB型。大阪府出身。寡黙ながら一発ギャグが時々飛び出る爆弾男。楽しいヤツだ



濱口 優

⬆72年生まれのA型。大阪府出身。先日、車上ドロの被害にあって、7時のニュースにも登場した

ゲームタイトルも大募集

ミニゲーム集という基本のコンセプトも固まり、着々とプロジェクト進行しているよゐこのゲーム企画。発売に向けて今度はタイトルも大募集だ。もちろんミニゲームのアイデアと同様、採用者は名前がクレジットされる。ゲーム史上に足跡を残すチャンスだ。

※よゐこの作っているゲームにあなたも参加しませんか？　このゲームに登場するキャラクターとそのキャラを使ったミニゲームのアイデアも募集中です。絵が描けない人は、名前だけの応募でもOKだ。おもしろいアイデアをたくさん送って下さい。誌面で紹介した方にはよゐこのサインをプレゼント。そして、優秀者には、実際にゲームに採用させていただきます。宛先は、じゅげむ編集部「よゐこゲーム係」まで。

ゲーム好きの美少女を徹底分析

今月のゲーム小町

第8回 ユイちゃんの巻

構成・文／勝見正克（K's office）撮影／町川秀人

今月もまたコスプレ大好き娘登場

毎回、ゲーム大好きな美少女を紹介するこのコラム。今月は、ゴールデンウィーク中に開催されたゲームコミケでゲットしてきた生粋のゲーム好きっ娘・ユイちゃんを紹介していく。

ユイちゃんは、小学生の時に『スーパーマリオBros.』をやってから、ゲームにどっぷり。そして、中学の時に初めて連れて行かれたコミックマーケットでコスプレに憧れ、現在は、夢叶ってコスプレイヤーになったんだって。持っている衣裳も、『サムライスピリッツ』のリムルル、『ヴァンパイア ハンター』の白モリガン、白フェリシア、マンガ「封神演義」（藤崎竜）の王貴人、マンガ「最遊記」（峰倉かずや）の八百鼡などとかなり豊富だ。そのユイちゃんのオススメゲームは何だろう？



PROFILE

79年8／18生まれのしし座のB型。身長160センチ。専門学校2年生。千葉県在住。チャームポイントははっきりとした目。彼氏いる。彼氏の条件は甘えさせてくれる人か、私にだけ甘えてくる人。いつも遊んでいるところはゲーセン。趣味はカラオケとコスプレ。将来の夢は、早く結婚して、子供を産む。ヤンママ（ヤングママ）志望。

オススメゲーム その1

『マジカルドロップ』

キャラのモチーフはタロットカード!!

このゲームに登場するキャラは、タロットカードがモチーフになっているんです。特に大アルカノと呼ばれる22枚のカードがあるんですけど、このキャラを全部揃えました。ゲームは、素早くやれば連鎖ができるところがいいですね。



⬆キャラ別で1P攻略を試みたユイちゃん。フールという最弱のキャラ以外では全キャラエンディングにいったんだって



➡頭を使わなくても、カンで動いただけでも大連鎖が可能。その辺が人気の秘密になっている。2人対戦もおもしろい

オススメゲーム その2

『ヴァンパイア ハンター』

キャラはモリガンが一番相性がいい!

ゲーム中では、モリガンを使うことが多いです。モリガンはレバーを回転させる昇龍拳コマンドを使わなくても、超必殺技が出せるんです。それで「何て使いやすいんだろう！」と感じて、それ以来、使ってます。私、ボタンをガチャガチャ押して技が出る系が得意なんです。

だから、本当はフェリシアも使いたいんですけど、レバー回転系の技が多いんで、断念しました。プレイは一人でやるのが好きです。



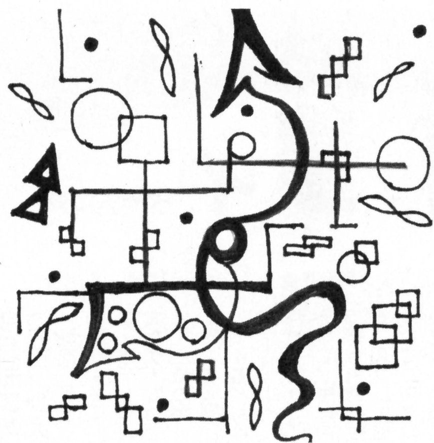
⬆私、かっこいいおねえさん系のキャラが好きなんです。だから、モリガンが好き。勝ちポーズや挑発のセリフもイケてる



➡『ヴァンパイア セイバー』は早めにワンコインクリアできたが、『ハンター』はなかなかできなかったんだって。でも、いまはクリア済み

ゲーム小町大募集！

「じゅげむ」では、このコーナーに出てくれるとってもゲーム好きな女の子を大募集します。希望者は、封書に履歴書、自分の顔写真、全身写真（プリクラ可）を同封の上、じゅげむ編集部「小町」係まで。なお、応募した書類は返却しません。



イラスト／Mana

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

"MALICE MIZER" Manaの 幻想集積回路

構成・文／横井良重、勝見正克（K's office）

第7回　悪魔城ドラキュラ

ドラキュラフリークのＭａｎａ様が『悪魔城ドラキュラ 黙示録』の制作者とご対面。思い出話にはじまり、新作の構想まで語られた

2人にとって思い出深いファミコン版

Ｍａｎａ（以下、Ｍ）：僕はドラキュラが好きなので、関連する作品はすべて集めているんですよ。もちろん『悪魔城ドラキュラ』シリーズも全部コレクションしてます。

薬師寺（以下、薬）：ディスクシステム版も持っているのはスゴイですね（笑）。僕がシリーズの中で一番好きなのはファミコン版の『悪魔城伝説』なんです。ドラキュラの濃い部分がよく出ているし、ゲームの完成度も高く、プレイするのにてこずりましたよ。

Ｍ：僕もファミコン版の『悪魔城ドラキュラ』は気に入ってます。初めてプレイしたのがファミコン版だったんですよ。あとはスーパーファミコン版の『悪魔城ドラキュラ』。拡大・縮小機能に衝撃を受けましたし、音楽もすごくゴシックでかっこよかったですね。

薬：『悪魔城伝説』は特別なサウンドチップを積んでいただけあって、音楽も良かった。

ＤＣ、ＰＳ2の新作もひそかに進行中!?

Ｍ：最新作もさっそくプレイしましたが、３Ｄはやっぱりイイですね。城とか地形とかをいろんな角度から見られるのがおもしろい。

薬：３Ｄになって違和感とか感じませんでしたか?

Ｍ：僕は以前からずっと３Ｄのドラキュラがやりたいと願っていたのでうれしかったです。オープニングシーンの雷とか、木が倒れてくるところも２Ｄより迫力がありますよ。ドリームキャストやＰＳ２のドラキュラも見てみたいな。64版はアクション性が高い作品だったと思いますが、今度はリアルでおどろおどろしいドラキュラを見たいです。ドラキュラ＝ホラーと考えられがちですけど、残酷で恐いだけでなく、美しさとか悲しみを持ち合わせたドラマチックな物語を作ってほしいですね。

薬：もちろん新作は考えていますので期待していてください。個人的には、通信機能を使った多人数参加型のドラキュラを作りたいと思っているんですよ。あと、今までのドラキュラシリーズを集めた『ドラキュラコレクション』なんかも出してみたいですね。



Mana様

バンドという枠をこえ様々な表現活動を繰り広げる究極のアート集団「マリス・ミゼル」のリーダー。ゴシックで怪奇的な世界を愛するＭａｎａ様はドラキュラ関連の情報を広く募集中。



➡Mana様にとって最も印象深いのがファミコン版『悪魔城ドラキュラ』。89年12月に発売された難易度高めの横スクロールアクションゲーム



（株）コナミコンピュータエンタテイメント神戸
開発部プランニングディレクター
薬師寺健雄氏

N64『悪魔城ドラキュラ 黙示録』のプランニングディレクター。入社当初からの念願かなって、今作でドラキュラシリーズに初参加

Mana様のコレクション



Mana様のドラキュラシリーズのコレクションは、ファミコン版をはじめ、ファミコンディスクシステムやＰＣエンジン版など全１５本。とくにボードゲームはレアなアイテム。



➡今年の３月に発売された最新作はシリーズ初の３Ｄ。敵との戦闘も迫力を増し、地形や城の中のトラップも複雑になった

 ※「ドラキュラ」関連のレアゲームの情報を大募集。宛先は、じゅげむ編集部「Mana様ゲーム」係まで



岡本吉起の人生相談

題字／岡本吉起
アシスタント／カプコン広報・田中さら

つまらん悩みに昇龍拳

その7

家族でフロリダ旅行へ行ったり、講演会をこなしたりと多忙を極めるカプコンの闘う常務・岡本吉起氏。この岡本常務が読者の多彩な悩みにズバリ答えていく当コラム。今月はどうなるか？

今月は恋愛の悩みが多数舞い込んできた

ゲーム業界でナンバーワンのマル秘経験と恋愛観を持っている㈱カプコンの常務取締役・岡本吉起氏。本業のゲーム制作が忙しいのにも関わらず、プライベートも大充実している。この岡本先生が、今月も、読者のとんでもないお悩みにずばりお答えしていく。

今月は、人と人が出会う4月ということで、恋愛の悩みが多数届いた。その中でも、とびっきりのハガキを2枚厳選して紹介する。

悩 25歳で処女の私！どうすればいいの？



私（25歳、中学教諭、女性、東京在住）は、今まで1回も男性とお付き合いしたことがありません。もちろん、男性経験もゼロです。理由はちょっと高望みをしているせいかもしれません。だけど、この間、酔った勢いで、パソコン通信のチャットで、Hな話で盛り上がってしまったんです。そこで知り合った大阪の男性と直接会うことになりました。正直、処女でいることにあせりを感じています。ですが、愛のないセックスはイヤです。彼は泊まり掛けで東京に来ると言っています。そこで質問です。男性というのはチャットで知り合った顔もしらない女性を愛せるのでしょうか？

（東京都・美奈子（仮名））

喝 もしかしたら、最後のチャンスかもしれない



よ～く考えて見ろ。人生はこれからの方が長いんだぞ。ここで処女喪失しておかないとつまらない人生になってしまう。25歳ということだから、もしかしたら、これがラストチャンスかもしれない。そこの所をよく考えてみろ。オ○ニーばかりしていちゃ、つまんないだろう。

それから、相手があなたを愛してくれるかどうかが気になっているようだが、正直、どんな男でもまったく愛していない女は抱けないものだ。それに、初めての男と結婚するんじゃちょっと、つまらないだろ。果敢にアタックしてみろ！　セックスから始まる愛もあるんだから。

オレのごくごく親しい知り合いのC社（本社・大阪）のO常務も「自分が一番大事だ」と言っていたぞ。

悩 彼がストーカー行為をして、困っています！



私（19歳、プー子、女性）、いま特定の彼（22歳、フリーター）がいるのですが、彼がなかなか定職についてくれないんです。（私、がんばって働いている男性が好きです）。それに、彼はちょっとストーカー入ってて、私の携帯がオフになっていると、車で私が行きそうな所を探しまくったり、家の前で張っていたりします。

だけど、自分の行動は秘密にします。だから、いつもケンカばかりしているし、彼の態度に怒りを覚えます。でも、私、ヒトをなかなか好きになれないし、一回好きになるとず～と好きなんです。私は、彼とどう付き合っていけばいいのでしょうか？　それとも別れるべきなのですか？（でも、別れられない……）

（東京都・吉田美和子（仮名））

喝 19歳なんだから いろいろな恋をしろ！



お前は19歳なんだろう。だったら、わかるもわからないもない。10代、20代は勉強の時間なんだ。女が完成するまでには、十数年かかる。だから、いろいろな恋愛をしなさい。だが、「暴力と薬だけは、ダメだ。すぐに別れなさい」。そうしないとんでもないことになるぞ。

ともかく、若いうちは結婚を考えなくていいからいいな。僕は残念ながら23歳で結婚してしまった。いまではちょっと後悔している。でも、今は結構エンジョイしている。たくさんいろいろな人と知り合って、いろいろ学べ！　好きなうちは付き合おう!!　この基本に則って楽しく生きろ！だって、35歳（女）じゃどうしようもないけど、19歳（女）なら、何でもOKだ。

告知

読者のお悩み大募集

読者の持っている素朴な悩みを岡本吉起先生にぶつけてみよう！　悩みはゲームに関係なくても本当のことなら何でもOKだ。宛先は、じゅげむ編集部「岡本吉起お悩み」係まで。ペンネームと年齢もお忘れなく！
採用者には、岡本先生のサイン入りポケットステーションをプレゼント。

4月の岡本語録

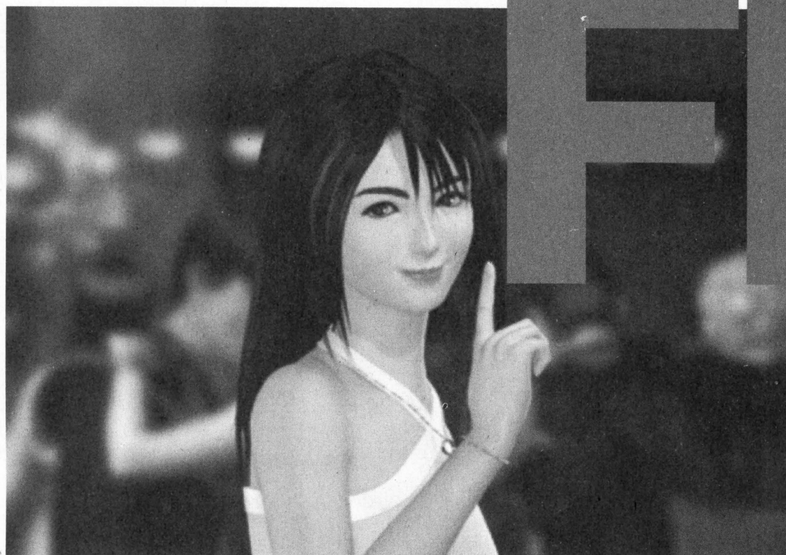
5月はE3のためにアメリカに行きます

今年のGWは5／5までみっちり休んで、伊勢にあるカプコンの保養所で釣りを楽しんできました。5／10～20はE3に合わせてアメリカ出張だから、ナパ・バレーでワインを買ってくるつもり。21日からはばあちゃんの法事で愛媛の山奥にある実家に帰って、今度大阪に出てくる頃にゃ6月ですわ。こんなに会社を空けて給料もらえるなんて、世の中チョロいなあ。なんて言いながら、昨日から朝の6時まで働いて、今も完徹です。こんな地獄みたいな時に「つまらん悩み」のお便りで息抜きさせてくれるから、「じゅげむ」って好きなんだよな。



➡出勤できる日が多かろうが少なかろうが、仕事の量は同じだ。ガンバレ！岡本常務

　イラスト／オガチ　構成・文／勝見正克（K's office）　撮影／鈴木慶子



⬆ふとした出会いから恋仲になるリノア。このダンスシーンはゲーム史の最前線に位置するものと言える

FFⅧを哲学する

2年前、じゅげむ6月号（97年4月30日発売）で特集され、大反響を巻き起こした『FFⅦを哲学する』。その筆者がふたたび『Ⅷ』を解析。FFⅧが組み上げたメッセージを横断的に読み解いてみる。果たして、そこに描かれた真実は何か？

FFⅧは「Ⅶ」を超えたのか？ そして我々に何を語りかけたのか？

第一章 幻想からのメッセージ〜欠けた物語の補完

構成・文／小島幸博（編集部）
企画協力／前川陽子

死のないSTORY

「FFⅦとFFⅧを比較してもっとも違うのは何か？」という問いに即答できる人はどれくらいいるだろうか？　きっと、その映像や設定における異質感を唱える人が多いことだろう。FFⅧは学園ドラマであり、国際政治やタイムパラドックスというスパイスを利かせたSF恋愛小説のようでもある。これは従来のFFにはなかった作風であるが、実はそれが決定的な差異ではない。

FFシリーズはいわゆる「おとぎ話」に近かった。荒唐無稽な物語や現実にあり得ない世界を構築し、その中でキャラクターが生死をさまよい、目的や目標を見定め、己のコンプレックスを克服していくドラマ――それがどの作品にも共通するFFの魅力であった。ところがFFⅧでは、何かが物足りない。情報量、映像量、それに付随する遊びの多様さ、すべてにおいてシリーズ最大であるはずなのに、FFⅧだけに感じる常温さ……いったい何が足りないのか。

FFⅧに決定的に欠けているもの、それはまず「死」である。正確には、「何かのために死ぬこと」と言いたい。それが今回はほとんど皆無であった。これは脈々と続くFFのシリーズでも異例なほどで、あえて「誰も死なない物語」を提出したとも考えられる。だが、シェークスピアの作品では、物語が単調になるとよく人を殺した、と言われているくらいで、死ぬことに関して何のために死ぬか、どのように死ぬか、というドラマが必然的に生まれるものである。



⬆物語中ずっと無意志なシド。ガーデン学園長なのにイデアひとり救えなかった

我々はかつて、Ⅳにおけるパロムとポロムの壮絶なる自己犠牲や、Ⅴにおけるガラフの英雄的死にざま、Ⅶにおけるケット・シーの勇気ある決断など、まさに死がドラマを作るといった気概を感じたものだ。そしてその最たるものが、どんなことをしても生き返らないというRPGではほぼルール違反ですらある「エアリスの死（Ⅶ）」だった。エアリスの死が、生きて世界を守るという目的の重みや、残されたものの悲しみを演出し、作品の荘厳さを醸し出した。FFⅧの登場人物が魔女イデアを含めて何人足りとも死することがなかったのは、FFを愛してきた古いユーザーにはストーリーのダイナミズムとして、多少の物足りなさを感じさせたかもしれない。

我々はその行動が死につながっているのを知りながら、それでもその行動をやめようとしないFFのキャラクターたちに、心を動かされてきた。それが絵空事のファンタジーでありながら、現実に生きる我々にも共感できるメッセージとなる。FFの中にある幻想物語と、我々の持つ現実が、そのようなメッセージによってつながっていく……これこそが、FFを楽しむための醍醐味であった。

克服していく魂

さて、FFⅧのドラマの中でもうひとつ欠けているものがある。

それは「カタルシス」である。FFがドラマを生み出す過程にはいつもカタルシスが存在した。たとえばFFⅥの主人公ロックは、かつて死なせてしまった恋人レイチェルへの後悔の念を持つ。それは逃れようのない過去のトラウマである。またFFⅦの名脇役バレットも自分の行動が結果的に故郷のコレル村を崩壊に追い込んだことを罪として背負っていた。各作品ともに多くの登場人物が不幸や罪の意識や後悔を抱きつづけ、それを物語を通して克服していく姿が、我々にある種のカタルシスを感じさせてくれた。

しかし、FFⅧにおいては、このカタルシスがほとんどない。ゼル、キスティス、セルフィ、アーヴァインらには大いなる過ちも、克服すべきトラウマも、何もないのだ。唯一、スコールがリノアとの恋愛を実らす、という一点にのみカタルシスが存在する。それがどのようなものであったかは、次で述べる。が、いずれにせよ「死」と「カタルシス」がいままでのFFに深みを与えていることを考えると、その両者が少なからず欠けているFFⅧは、物語として凡庸と言わざるを得ない。



⬆さらに弱気なアーヴァイン。なぜ弱気なのか？　それほど過去は語られなかった

第弐章 インタラクティブ・ラブ ～電子恋劇



➡本気で宇宙まで追いかけたスコール。リノアの必要性を自分で認識した感動的な行動だった。気恥ずかしさも残るが…

結晶

「恋愛は結晶作用である」と言ったのは文豪スタンダールであった。つまり、恋愛はお互いの心の中に好意という結晶が次々に形作られていく過程そのものだ、というのである。FFⅧのスコールとリノアは、恋をするために劇中に登場した。しかし、その恋愛の過程において、我々はいったいどのような結晶作用を見て取れただろうか？　たとえば、恋愛シミュレーションの代表作『ときめきメモリアル』は、まさにこの結晶作用にポイントを絞って作られているとさえ言えるかもしれない。恋愛はインタラクティブなもの、と考えてみれば、コンピューターによるリアクションがあたかも実際の会話やコミュニケーションのように楽しいのは、うなずける。それが実在の恋愛ともなれば、そのリアクションひとつに一喜一憂したり、相手を振り向かせるために死にもの狂いになったりする。そうして手に入れた恋は貴重だし、またその恋の成就をもってカタルシスを得ることができるわけだ。

では、スコールがリノアに対して、あるいは逆にリノアがスコールに対してそのようなアプローチをしただろうか？　プレイヤーがリノアを振り向かせるために苦心した、という記憶は残念ながらない。だからゲーム的に言えば、プレイヤーがスコールを通してリノアに恋することはなかった。

スコールとリノアはゲーム中ずっと愛情や結晶作用が実っていくシチュエーションがあまりなく、なにか恋愛ドラマをやるよう突然舞台にあがらされたキャラクターのような感じがしないでもない。

情動

世界中で記録的な大ヒットとなり、97年度のアカデミー最優秀作品賞を受賞した『タイタニック』。万国共通の「恋愛」をテーマにしたFFⅧは、時期的なものを含め、タイタニックと比べられることが多い。しかし、タイタニックの巧妙さは、観た者の恋愛経験が直接映画の感動に跳ね返る、という点である。



⬅一年前までサイファーに恋をしていたというリノア。ドロドロの三角関係という展開も期待したかった

誇張して言うならば、つらい恋愛をした人ほど、タイタニックは面白い、といったところだ。

では、人はなぜ「感動する」のかといえば、もともと存在しなかった感情が生まれるのではなく、かつて経験した情動（エモーション）が、その外部からの刺激によって蘇るからと言われている。つまり、過去（現在）にした恋愛の情動が、タイタニックという物語に同化できるのは、それに近い経験を記憶の中に持っていたから、とも定義づけられる。したがって、完成度の高いドラマというのはいかに観客の過去の経験、過去の情動に語りかけることができるか、にかかっている。考えてみれば、ロールプレイングゲーム自体が役割を演じていくゲームと言われているのは、ドラマの主人公になるという意味もあるが、実はそのドラマの一部一部を自分の経験や記憶と照らし合わせ、一体感を得ていくことを意味しているのだと思う。

FFⅧのスコールとリノアの恋は成就した。しかし、それは結末のための結末、成就のための成就といった感じがしてしまう。

第参章 救済の技法 ～まごころを君に

心の解放

否定的な意見が続いたが、結論から言えばFFⅧは評価され、また肯定されるべき作品であると思う。それは最後までプレイしたユーザーの多くが持っている感想でもある。FFⅧはなぜ優れた作品なのか？　それは「エンディングの秀逸さ」にすべて集約できる。

まず、最終局面で成長したスコールについては語るべきであろう。物語を通してずっと他人との関わりを拒否し、SeeDという孤高の戦士として生きることを願っていたスコール。ところが、リノアというひとりの女性が自分にとってかけがえのないものとなり、たとえ世界が破滅してもリノアだけはそばに居て欲しい、と思うようにまでなる。それはもちろん、ともに戦ったゼルやセルフィ、キスティスらにも向けられ、みんながいなければ自分は孤独になってしまう、という真実に気がつくのである。

これは前作FFⅦと比べると劇的に進化している。Ⅶのクラウドは最後まで自己への問いかけを続けていた。自分の存在は何なのか、自分は何のために生きているのか。しかし、この問いかけが不毛であることは映画『エヴァンゲリオン完結編』でも証明済みである。つまり、人間は自分だけでは存在できず、相手との関係でしか存在できない、というわけである。だからスコールは、リノアという存在がいてくれて初めて自分が存在できることに納得し、自分を取り囲む他者に対して心を開いていくのである。ゲームとして技術的なことだけでなく、テーマ的に考えてもⅦからⅧへの成長は見事であった、というべきだろう。

EYES ON ME

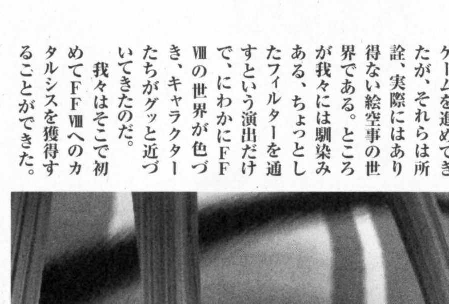
さて、最後にエンディングのムービーがなぜあのような形になったのか、考察しておこう。エンディングはある特別な技法を用いて表現されている。我々は、主人公たちのとある風景を見ていることになるのだが、これが実に気持ちいい。この気持ちよさはどこから来るものなのか？　実は、我々はこの演出を通じて、初めてFFⅧの作品世界に没入することができたのである。



⬅ずっとひとりぼっちだった、というのは主人公の設定としては基本だ

膨大な量のデータを駆使して見せてきたさまざまなムービーシーン。物語を見ることでゲームを進めてきたが、それらは所詮、実際にはあり得ない絵空事の世界である。ところが我々には馴染みある、ちょっとしたフィルターを通すという演出だけで、にわかにFFⅧの世界が色づき、キャラクターたちがグッと近づいてきたのだ。

我々はそこで初めてFFⅧへのカタルシスを獲得することができた。



⬆FFⅧは見ることで感動を得られた。いまスコールは何を見ているのか？

つまり、我々がゲーム中ずっと抱いていた作品世界に対する異質感が氷解し、そこに展開されていた物語を感覚的に共有したのである。エンディングを通して、我々とFFⅧは繋がったのだ。

結果として、FFⅧは「見る」ためのゲームだった、といえよう。我々が生きていくためには、いろいろなものを見て、また存在を認識して生きていかなければならない。スコールは自分だけを見つめる視点から、他人を見つめる視点へ移行した。そして我々は最後にそのフィルターを通して、FFⅧの世界を垣間見た。「見る」ということ、「見つめる」ということ。FFⅧを受け取ったいま、我々はその「見つめる」ということの必要性をいさぎよく感じとるべきだろう。

思えば、この作品のテーマソングは『EYES ON ME』だった。いま、あなたの瞳は何を見つめているのだろうか？

魔力枯渇

構成・文／城戸芳充＆
ライク・ア・ローリングストーン
（レッカ社）

魁！カルド塾

カルドセプト エキスパンション
DATA
●プレイステーション
●メディアファクトリー
●トレーディングカードボードゲーム
●5月1日発売
●5800円

今までのあらすじ
カルド塾……それは『カルドセプト』に魅せられし男たちを束ねた私塾。一号生筆頭・F=ナラが制した学内対抗戦から1ヵ月、新たなる挑戦状がカルド塾に突きつけられる……。

★城戸芳充先生の作品が読めるのはジュゲムだけ！

死闘！武漢十六闘殺の巻

【または、「編集部対抗NO1セプター決定戦」の巻】

❶ それは1通のFAXから始まった……

4月某日。じゅげむ内でも屈指の漢（おとこ）たちが集まるカルド塾に激震が走った……。そう、PS版『カルドセプト エクスパンション』による編集部対抗試合の知らせが舞い込んできたのだ！「この勝負にはカルド塾の名誉がかかっておるのだ！ 必勝すべし！」塾長・コジマールの怒号が炸裂した。

そして男たちの戦いは、再び始まったのである……。

❷ まずは綿密な作戦で勝利に近づくべし！

「そうはいっても困ったのぉ。3号生の連中は、いまだ傷が癒えておらんし……」弱気になる塾生たちに、カルド塾きっての頭脳派・サデスパー堀野の叱咤が飛ぶ。「なに弱音を吐いておる！ 俺たちの力だけで、見事に勝利をつかみとるんじゃぁ！ そのために……まずはブックの研究あるのみ!!」「確かに……。よし！ 勝負の日まで、研究に専念するぞ！」

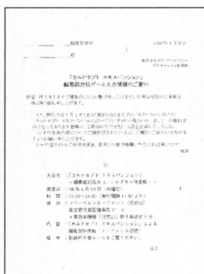


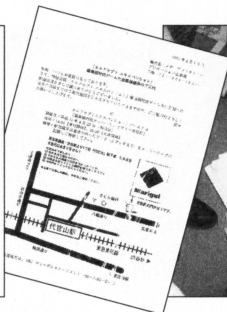
カルド塾弐号生・サデスパー堀野

今回のブックのポイント（抜粋）

ドラゴンフライ×2
アイスウォール×2
カリブディス×1
ケルピー×2
ミルメコレオ×2
フライ×2
マイン×2
ホーリーワード1×2
ホーリーワードX×2
ランドプロテクト×2
リンカネーション×2

フライ&ホーリーワードXで距離を稼いで早めの周回ボーナスを得つつ、ケルピー&マインのコンボを生かすため水の地形を狙いにいく。リンカネーションを積極活用してブックの回転率を上げているのがポイント。





❸ いよいよ試合当日…最大のピンチが襲来!?

4月21日。ついに大会のときがやってきた…。先陣を切るのは、「呪限無死天王」ことバンディット城戸。「奴は、かつてF=ナラとカルド塾1号生筆頭を競い合った男。豪放な技の切れ味では塾内随一だ……」そんな味方の声に反し、なんと序盤から続々と領地を奪われていくではないか!? どうやらカードの引きの悪さが災いしたようだが……。バンディット城戸、早くも大ピンチ到来！

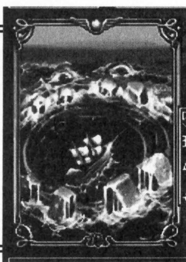


カルド塾壱号生・バンディット城戸



❹ 死地からの復活…起死回生の逆転なるか!?

自らの墓穴により劣勢を強いられた城戸。数少ない空白地をも残らず奪われた上、さらに追い打ちを欠けるがごとく最高額の土地にハマり込んでしまう！「もうだめか……！」あきらめの声がもれたそのとき、なんと1枚のカードを切り札に果敢に勝負に打って出た！ はたして、最後の大勝負の結末は!?



カリブディスとは……!?

戦闘時には、STが「土地のレベル×20」になるという、高レベルの土地攻略に超有効なクリーチャー。古代ローマで海の男たちに最も恐れられた海賊、カリ・ブデスの名に由来する。
（『世界蛮勇白書』／民明書房刊より）

←土地レベルが高いほど攻撃力を増すため、高レベルの土地対策に威力を発揮する

❺ 無念の敗退……さらなる修行に励め！

逆転を狙ったカリブディス。だが敵領地のレベルが上がり切っておらず、僅差で敗北。魔力を根こそぎ奪われ、この時点で完全に勝負は決した。「うむ……壮絶なる負けっぷり！ だが貴様の敗北、決して無駄にはせん。いまから特訓だッ!!」「押忍！」塾生たちのカラ元気が今日も編集部にこだました。はたして彼らが栄光をつかむのはいつの日か……!?





バンディット城戸、100時間プレイの刑！



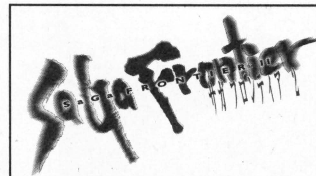
セプター友の会で腕を磨け！

我らカルド塾は無念の敗退を喫したが、その後の決勝では大会オリジナルのマップでも登場、ハイレベルなバトルが繰り広げられた！ 中でも、地形変化やダイス操作を巧みに利用した戦略にはうならされることしきり。プレイスキルを向上させるためにも、公式ファンクラブ「セプター友の会」に入会すべし！

●入会希望者は、官製ハガキに住所、氏名（フリガナ）、年齢、電話番号、性別、職業、生年月日、Eメールアドレス（お持ちの方のみ）を明記の上、下記の住所へどうぞ。
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 株式会社メディアファクトリー カルドセプト「セプター友の会」事務局 じゅげむ宛

☞ 魁！ カルド塾…おわり→来月はあの未完の大作・カルド坂が復活!? 感動のラストは俺の手で作る!!

通え！浸かりまくれ！ 秘湯 サガ風呂通



DATA
サガフロンティア2
●プレイステーション　●6800円
●ロールプレイング　●Pocket Station対応
●4月1日発売

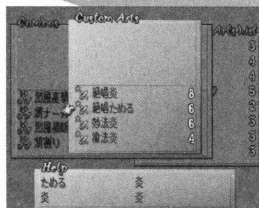
構成・文／里田 実彦

サガ温泉で長湯治すれば酸いも甘いも体にしみ込む！

温泉は1日や2日入ったところで効果はない。じっくり何週、いや何ヶ月も入り続けてこそ、温泉の本来の"味"が出るのだ。サガフロ2もそんなゲーム。じっくり何度も浸かって、"通"になれ！

通の道 壱　二度目以降がほんとの味わい？

一度ゲームをクリアしたと言って、安心するのは早いのだ。二度目以降、このゲームは格段に深みを増す。まず技・術・連携履歴を記録したプレイヤーノートが継続して使える。つまり、最初から強力な攻撃が可能になり、さらなる鍛錬が出来るのである。また、特殊シナリオの出現制限が緩くなる。このシナリオに意外な秘密があるかも？



⬆術・技・連携履歴が記録されたプレイヤーノート。二回目以降のプレイでは一回目の記録を継続使用できる

通の道 弐　キミは見たか！驚愕の隠しシナリオ！

このゲームにはいくつか隠しシナリオがある。が、1回のプレイではまず見ることが出来ない。2回目以降は確実に見られるだろう。コツとしては、ギュスターヴ編とウィル編をほぼ年代に沿って進行させることだ。「将軍の思い出」「ギュスターヴと海賊」のシナリオ、ラウプホルツから行ける街イベントを見つけたら即プレイだ。



⬆物語の本筋とは少し離れたイベントが経験できる。出現したら逃さずプレイだ

通の道 参　石切場の悪魔グリフォン対策！

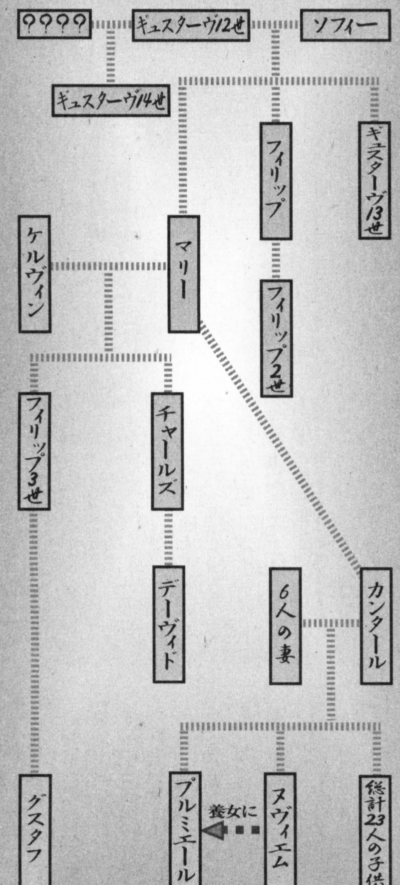
何度か探検することになる石切場。ここはグリフォンが生息している。その強さはハンパでなく、並の状態ではすぐ全滅してしまう。対策としては、接触しないように逃げ回ること。戦闘になってしまったら、停戦交渉コマンドが出るまでとにかく堪える。成功率が高いロールを誰かに割り振っておこう。どちらにしろ情けない。



⬆普通の攻撃では、ほとんどダメージを与えられない。かろうじて連係攻撃は効くのだが…

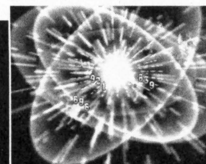
フィニー関係の血縁関係を洗い出せばシナリオの味が深くなる！

シナリオを進めていくと、特に後半、誰が誰の息子なのか混乱してくることはないだろうか？　ここに関連家系図を掲載してみた。意外なところに意外なつながりがあって、「ああ、あのセリフはこういう意味だったのか」と納得することも多いはず。ぜひ頭にたたき込んでおいて欲しい。



入手困難！最強武器・七星剣！

攻撃力77という破壊力に加え、特殊技「メガボルト」を発する七星剣。入手法はただ一つ、ポケットステーションの「Go!Go!Digger」で掘り当てるのみ。長時間掘れば掘るほど、七星剣を入手する確率は上がる。だが、その前にポケットステーション入手に力を注いで欲しい！


⬆単独技としては最強クラスの攻撃力を持つメガボルト。連携させればさらに！


➡まずポケステの入手から始めなければならないのが…

通なら修得しろ！最強の四連技・術一覧表！

分類	術・技名	デュエルコマンド				攻撃力	JP	WP	特殊効果
体術	神威	ためる	ためる	ためる	つかみ	90	10		ライフを失う
	断滅	パンチ	パンチ	キック	キック	99	10		一撃必殺
剣技	無拍子	構える	構える	構える	斬る	66	8		回避不能
	剣風閃	構える	ためる	ためる	払う	71	9		
	ベアクラッシュ	ためる	ためる	ためる	けさ	80	10		ミスあり
	マルチウェイ	斬る	払う	けさ	斬る	88	13		
斧技	ヨーヨー	集中	ためる	投げる	投げる	55	7		
	車輪撃	けん制	斬る	斬る	斬る	61	5		
	高速ナブラ	構える	斬る	斬る	払う	70	8		
	スカイランデヴー	投げる	投げる	集中	投げる	73	9		
	マキ割りトルネード	払う	払う	ためる	払う	91	12		ミスあり、植物特効
杖技	削岩撃	ためる	叩く	叩く	叩く	50	7		岩モンスター特効
	かめごうら割り	ためる	集中	集中	叩く	61	10		盾回避不能、防御力低下
	からすとうさぎ	けん制	集中	叩く	叩く	77	14		一撃必殺、回避不能
槍技	極楽連衝	払う	払う	突く	突く	65	10		
	活殺獣閃衝	構える	集中	払う	突く	69	9		術防御低下
	蓮華衝	突く	突く	突く	突く	80	12		アンデッド特効
	無双三段	けん制	払う	払う	突く	88	14		
弓技	連射	ためる	早射ち	早射ち	早射ち	55	7		
	瞬速の矢	ためる	集中	集中	早射ち	64	7		回避不能
	水晶のピラミッド	早射ち	射つ	早射ち	射つ	84	9		一撃必殺
炎系合成術	焼殺	炎	炎	樹	石	75		10	一撃必殺
水系合成術	パーマネンス	水	水	石	樹	0		8	永久化
	神雷	水	水	音	樹	70		9	
獣系合成術	リヴァイヴァ	獣	獣	炎	炎	0		9	リヴァイヴァ
術技・剣	疾風剣	樹	けさ	けさ	斬る	94		10	
術技・杖	疾風打	樹	振回	振回	振回	74		7	
術技・槍	双龍破	炎	水	突く	突く	90		9	
	アルダーストライク	石	水	払う	払う	99		15	
術技・弓	ウインドブレーカー	樹	ためる	ためる	射つ	60		8	
	イヅナ	獣	獣	獣	早射ち	66		9	

業魔殿へヨーソロー
業魔（ゴーマ）ニズム宣言!!

メガテンファンなら知っているかもしれないけれど、読めば何か発見があるかも。業魔ンかましてよかですか？

構成・文／山中 剛

DATA	デビルサマナー ソウルハッカーズ	
	●プレイステーション	●ロールプレイング
		●4月8日
	●アトラス	●6800円

新月、満月時にできる特殊合体をマスターするのだ

メガテン最大の魅力はなんといっても悪魔合体。今回は、特別にこの私が手ほどきしてやろう。合体法則は数あれど、なかでも新月時と満月時にできる、「威霊」「狂神」「英雄」「猛将」合体の特殊合体がおすすめだ。この4つの特殊合体でできる悪魔は、どれも強力な魔法や特技を持っている。仲魔にできるレベルに達したら、1度は造ってみることだ。きっと強い味方になってくれるはずだ。ただし、英雄合体と猛将合体は魔法を継承しない。継承したい魔法を持っている悪魔は使わないよう、くれぐれも気をつけるのだ。

威霊合体

●合体条件
1・月齢が新月であること
2・LIGHTとDARKの両方の悪魔を含む合体であること
3・悪魔の種族が、魔神、女神。破壊神、地母神、魔王、邪神であること

●威霊合体でできる悪魔
アリラト(Lv82)、ハチマン(Lv76)、オメテオトル(Lv61)、ブラックマリア(Lv55)

威霊合体のなかでもオススメなのは、ハチマン。ハチマン自体も強い悪魔だが、猛将合体で使うことによって、最強の仲魔、マサカドになってくれるのだ。

狂神合体

●合体条件
1・月齢が満月であること
2・LIGHTとDARKの両方の悪魔を含む合体であること
3・悪魔の種族が、魔神、女神。破壊神、地母神、魔王、邪神であること

●狂神合体でできる悪魔
ディオニュソス(Lv74)、アティス(Lv66)、アラミサキ(Lv52)、オグン(Lv37)

狂神合体ではアティスがオススメ。全体的な能力では、ディオニュソスに劣るものの、破魔、呪殺、精神、魔力無効と、魔法に対して圧倒的な防御を誇っているのだ。

英雄合体

●合体条件 1・造魔のレベルが一定以上あること（詳細は表参照）

造魔Lv40以上×威霊ブラックマリア＝ジャンヌ・ダルク(Lv54)
造魔Lv50以上×魔神ルーグ＝ジークフリート(Lv61)
造魔Lv60以上×威霊アリラト＝サラディン(Lv68)
造魔Lv70以上×魔神ヴィシュヌ＝ラーマ(Lv77)
造魔Lv80以上×地母神セイオウボ＝コウテイ(Lv83)

英雄合体するならジャンヌ・ダルクがオススメ。防御、回復系の魔法が豊富で、パーティーの補佐役として最適。また、グラフィックも一番イカス？

猛将合体

●合体条件 1・月齢が新月であること
2・造魔のレベルが一定以上あること（詳細は表参照）

造魔Lv40以上×龍神セイリュウ＝ラリョウオウ（Lv44）
造魔Lv50以上×邪龍ファフニール＝ハゲネ（Lv51）
造魔Lv60以上×威霊ハチマン＝ヨシツネ（Lv57）
造魔Lv70以上×大天使メタトロン＝ロンギヌス（Lv65）
造魔Lv80以上×威霊ハチマン＝マサカド（Lv81）

※マサカドとヨシツネの合体は、マサカドが優先

猛将を造るならマサカド以外考えられない。木っ端みじん斬りや天罰など、攻撃系の特殊能力が豊富。こいつがいればまさに鬼に金棒といった感じだ。



➡造魔を造るためのドリーカドモンは、湾岸倉庫街で手に入れるのだ



メアリちょっといい話

業魔殿でプレイヤーにひとときの休息を与えてくれるメアリ。PS版では、彼女と○○○できてしまうのだ。何ができるかはナイショ♥だけれど、とりあえず彼女とは仲良くしておくことをオススメする。ムフフ。



⬇対戦相手が誰なのかは謎なんだホー。でも、しゃべり方でわかっちゃうんだホー

⬆スロットマシンにはボクも登場するんだホー

ジャックフロストのカジノでヒーホー

ヒーホー！ 今日はカジノで遊ぶんだホー。PS版では4種類のゲームが遊べるんだけど、なかでも一番のオススメは対戦ポーカーなんだホー。ここでうまく稼げば、1回2万枚のコインをゲットできるから、高い景品もすぐに買えちゃうんだ。頑張って対戦ポーカーで儲けるんだホー。



メッチー飼育日記

●5月5日(水)子供の日

メッチーを飼い始めて今日で3日目…。本当はパワフル！なメッチーにしたかったんですねー。でも、なぜか頭でっかちなメッチーになってしまったんですねー。なわとびとか風船割りをやるのがめんどくさくて、カードばっかりやってたのがまずかったんですかねえ…

それではボンボヤージ。 また来るがよい…

町で見かけたキニナルお友達！

GOO♥BOO Friend ちぇっく！

マネマネ王国編

DATA
ドラゴンマネー
●プレイステーション ●5月4日発売
●マイクロキャビン ●5800円
●ボードゲーム

構成・文／ターニング・ポインツ（武川和宏）

自然いっぱいの王国にお友達がたくさん！

編集部の独断と偏見で、町のお友達をちぇっくするこのコーナー。今回オジャマしたのは「マネマネ王国」。森や火山など自然がたくさんある、とても気持ちのいい国だ。しかも、出会う女の子が、みんなカワイイ！ あ……、女性読者のみんな、ちゃんと男性もちぇっくしてるから安心してね。

本誌取材班もウハウハ♥ 美人のいるオ・ミ・セ

取材の途中でフラリと寄ったお店。そこで美人を発見した！ スゴク気に入っちゃったのが、宿屋とカジノで会ったおネエさん。男性諸君、マネマネ王国へ訪れたらゼヒ訪ねよう。

宿屋でちぇっく!!

➡宿を案内してくれるのは、ショートカットのおネエさん。ドキドキしちゃって良く眠れないかも～

カジノでちぇっく!!

⬅カジノには、お色気いっぱいのバニーねえさんが！ くぅ～、気を取られて、賭けに負け続けてしまった……

真子ちゃん

この服?! イイでしょ。軽くて動きやすいんだ。身軽でないと人の懐、うまく採れないもんね。

Goo 忍者ルックが超キュート。爪先のマニキュアもオシャレ！ 友達になると知らぬ間に株券が増えてるのが気になるけど。

⬆散歩気分でうろつくだけで、たくさんの友達と出会えたゾ！ いやぁ～、イイ国だなぁ

山田太郎くん

怪物退治が私の仕事ってとこかな。どこかで怪物に出会ったら私を呼んで下さい。いつでも駆けつけます！

Boo 1匹だけ残った怪物を無条件でやっつけてくれるんだって。でも、カッコ良すぎで鼻につくな。独断でBOOに決定！

⬅あれ、顔つきがなんか違う？ どっちが本当の顔なんだろう？

今月のNO.1! ビビちゃん

私と冒険したいんだ。でもミランダが一緒じゃなきゃゼッタイに嫌よ。まったくどこ行っちゃったのかしら！

Goo ポニーテールが超イイ!! ちょっとワガママなところもグー。特技とか全然ないみたいだけど独断で1位に決定！

⬆タウリドちゃんがいないと、すぐどっかにいっちゃうノダ。トホホ……

ムチムチさん

あなたもワタシにひざまずきたいの？ いいわよ。何か貢いでくれるんなら、ね

Goo ちょっとコワイけど、そこが魅力かな。それにしても、いろんな人から貢いでもらってる（奪ってる？）みたい。

⬅うわぁ、なんか笑い方が恐いです、ムチムチさん！

めぐみちゃん

私、これでも看護婦なんです。ケガなさっているようでしたら、少しずつですが治してさしあげますけど……。

Goo 看護婦姿とメガネがグッとくるめぐみちゃん。ケガ人を治療してくれるなんて、ケナゲじゃないですか。イイ！

⬅体力が減るたびに、+2ずつだけど回復してくれる。とてもやさしい子なのだ。ホント

マッスルさん

オマエたちが怪物にやられそうになったら、体を張って守っちゃるゼ！

Goo ゴツイ体で、このカッコ。いい男とは言えないけれど、仲間の身代わりになるなんて、男気を感じるよね。スゴイ！

翔つばさくん

ララ～。女じゃないよ、男だよ～。お金持ちなら大歓迎～。お友達になってよ－。ラ～。

Boo この人、仲間になった人が10億円以上持ってると、勝手にお金を使っちゃうらしい。キレイだけど、ヒドイ人だなぁ。

今月の取材報告

えーと、この原稿を書いてるのは取材者と別の記者です。実は、取材記者が、現地から写真と原稿を送ったあとに行方がわからなくなっているのです。送られてきた写真のなかに、大きなお城と恐ろしい怪物の写真があったのですが……。もしかして怪物のお腹のなかに!?

友達いっぱい作りたい人！

友達作りの名人『ダイ』くんのハナシをちぇっく！

➡ダイくんみたいに明るく元気にしていれば、自然に友達が集まってくるのかな？

いっぱい友達を連れていたダイくん。友達を作るヒケツは？ 「おいらは、快速ブーツを使って、できるだけ「出会えマス」に止まるようにしてるからね。まあ最後は運しだい、かな！



出して出してだしまくるために パチスロ完全攻略ガイド

パチパチパチス郎
●ゲームボーイ
●スターフィッシュ
●パチスロ
●4月29日発売
●3980円

DATA

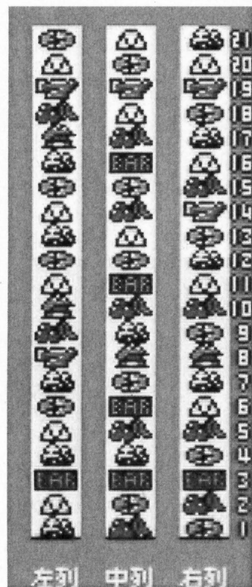
5年ほど前に一世を風靡したといっていいほどのパチスロがあった。それが「ニューパルサー」という機種だ。そのニューパルが、手軽にどこででも楽しめるようにゲームボーイに帰ってきた。

構成・文／murmur's GROUP

多彩なリーチ目が魅力のニューパルサー

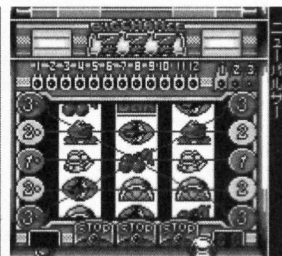
この機種が一世を風靡した理由のひとつは、ボーナスフラグがたったときに出現するリーチ目が多彩であることがあげられる。このリーチ目をいかに早く発見して、ボーナスを引き当てるのが非常に楽しかった。そして連続で大当たりする、いわゆる連チャンもこの機種の大きな魅力で、高確率の高設定では、多くのメダルを獲得することができる機種であった。

このゲームでもそのあたりは忠実に再現されているので、かつて楽しんだ人も、これからニューパルサーを楽しむ人にとっても十分に楽しめる内容となっている。ゲームモードは、タイトルにもなっている「パチス郎」が主人公となっているストーリーを楽しむものや、パチスロの用語解説など4つ用意されている。このソフトがあれば、ニューパルサーのおいしいところをあますことなく堪能できてしまう。



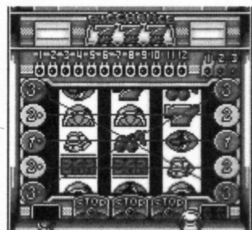
⬆絵柄が並んでいる順番を覚えて、狙ってその絵柄を出せるようにしたい。





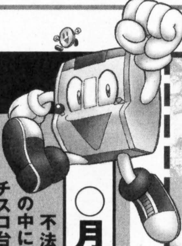
⬅⬆ビッグボーナスの絵柄としては異例のカエルが人気となっていた

7	15枚のメダル払い戻し+ビッグボーナスゲーム
カエル	15枚のメダル払い戻し+ビッグボーナスゲーム
BAR	15枚のメダル払い戻し+シングルボーナスゲーム
ベル	10枚のメダル払い戻し（右のリールはBARでもかまわない）
オレンジ	10枚のメダル払い戻し（右のリールはBARでもかまわない）
チェリー	左のリールの中段で2枚のメダル払い戻し、上段か下段なら4枚払い戻し
魔女	メダルを投入しないで、もう1ゲームプレイできる



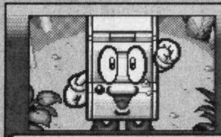
⬆ボーナスフラグ当選によって出現するリーチ目が多彩で、その発見が楽しい

パチス郎放浪記



○月×日

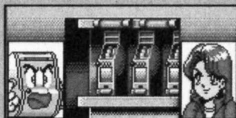
不法投棄され、ある森の中に捨てられていたパチスロ台の『パチス郎』はいつも、「パチスロを打てる体になりたい」と思っていた。そんなある嵐の夜、雷がそのパチスロを直撃。するとそのパチスロ台には手足と顔ができ、パチスロが打てる体へと生まれ変わってしまったのだ。



⬆パチス郎として生まれ変わったパチスロ台の旅が始まる

○月△日

パチスロ好きが集まるボーナスシティにやってきたパチス郎は、1軒のパチスロ店に入る。その店のチャレンジでは、なぜかメダルの出が悪く、客足が遠のいていた。しかし、多くの客が帰っていくなかに、どういうわけか来店直後に大当たりしている客もチラホラいるようであった……。



⬆どこか怪しく感じたパチス郎は、店の調査を開始する

○月□日

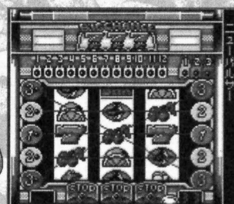
チャレンジの事件を解決したパチス郎は、最近評判のいいパーラービッグのようすを調査にやってきた。ビッグの店長は非常に優しい人物でようで、パチス郎をVIPルームに案内してくれるのだった。しかし、それはパチス郎を落とし入れる罠で、パチス郎の身に危機が迫る…。



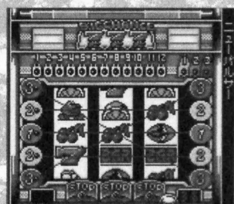
⬆一定以上のメダルを出して、相手を倒してしまうのだ

リーチ目の基本

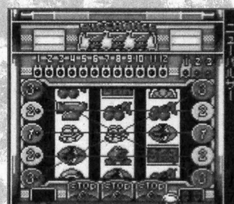
リーチ目は本当に多くのものが存在するが、特定のパターンを持っているものも少なくない。リーチ目を完全に把握していない人は、まずこの基本パターンを頭に入れておけば、リーチ目を見逃してしまうことは少なくなるはずだ。



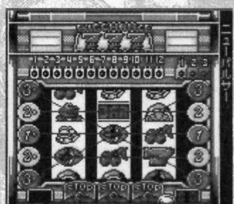
⬆左リール上段か下段にチェリー、中段にボーナス絵柄の場合、右リールの中段にボーナス絵柄でフラグ成立



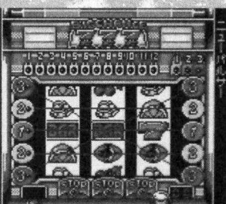
⬆左リール中段にチェリー、上下段にボーナス絵柄の場合、右リールの上段か下段にボーナス絵柄でフラグ成立



⬆俗にL字型と呼ばれたパターンで、ボーナス絵柄がL字型に並んでいる。こういったパターンが数多く存在する



⬆左リールの上段か下段にボーナス絵柄の場合、右リールの中段にチェリー、下段にボーナス絵柄でフラグ成立



⬆横に一直線でも、斜めに一直線でも、BAR、BAR、7と並んだ場合フラグ成立。少し変形したパターンも存在する



⬆星の絵柄が使用されているメテオ。流星をそろえてビッグボーナス



⬆カエルがドラゴンに変化している、ドラゴンセイバー

ニューパルの姉妹機

ゲーム中に登場するスロットは、ニューパルを含めて6機種ある。しかし、これらのスロットはニューパルのリールの絵柄を変更しただけのもので、リーチ目のパターンなどは同じ。したがって、ニューパルの特徴をつかんでおけば、どの機種にも対応できるのだ。

D A T A	
闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	
●プレイステーション	●4月8日発売
●ビー・ファクトリー	●5,800円
●フースイ・アクションアドベンチャー	

風 水曜ロードショー 特別企画

トーキョードラゴン 東京龍1999

今晩の水曜ロードショーは、あの話題作「東京龍1999」の登場です。97年に、東京ファンタスティック映画祭に出品された「東京龍」をリメイク。全編フルポリゴンで描かれるフースイサスペンスをお楽しみ下さい。

あの名作がフルポリゴンで蘇る!!

原作者プロフィール 荒俣 宏氏

'47年東京生まれ。慶應義塾大学卒業後、コンピューター・プログラマー等を経て翻訳家・作家として活躍。幻想文学、神秘学、博物学研究家としても知られる。膨大な知識を駆使し、さまざまなジャンルの文筆活動を展開。「帝都物語」で第8回日本SF大賞。「世界大博物図鑑」でサントリー学芸賞を受賞。

小説
「帝都物語」／シム・フースイシリーズ（「ワタシ・no・イエ」「二色人の夜」「新宿チャンスン」「闇吹く夏」）／「幻想皇帝」

翻訳書
「征服王コナン」（団精二名義）ロバート・E・ハワード／「異次元を覗く家」ウィリアム・ホープ・ホジスン／「イシュタルの船」A・メリット

評論・解説書
「別世界通信」／「世界幻想作家辞典」／「世界神秘学辞典」

博物学書
「世界大博物図鑑」／「アクアリストの楽園」

みなさん、こんばんは。水野○郎です。さあ、今晩はみなさまお楽しみの、あの「東京龍1999」の登場です。この作品、以前公開された「東京龍」のリメイク版として制作されたわけなんですが、見所はというと、内容全てがコンピューターグラフィクスを用いて作られている点なんですね。しかも、全編フルポリゴンという、登場人物たちを立体的に表現する手法を用いているわけなんですねぇ。最近では特撮…いわゆるSFXとともに、コンピューターグラフィックスはハリウッドでもさかんに使われていますが、このへんは、日本映画界の技術力の高さを示したものと言えるんではないでしょうか。さて、内容はというと、あの荒俣宏氏の小説が原作という、フースイアクション盛りだくさんのものになっているんですね。異常気象で長雨の続く東京を、主人公は守り抜くことができるんでしょうか？ では、どうぞごゆっくりとお楽しみ下さい。


⬅主人公の木村ヒロシは、ひょんなことから東京の運命を背負い込んでしまうことに



➡邪気が渦巻く裏世界の鬼と戦いながら、東京の風水を正していかなくてはならない

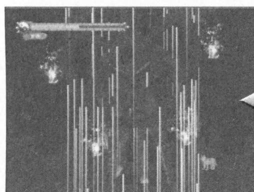
降りやまぬ雨から東京を守れ！ 後半もストーリーを一気に大紹介!! 特報！

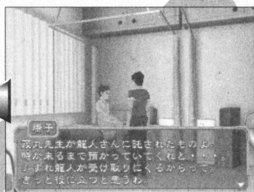
巌遠寺でアイテムを入手して、宇田川病院を探索

4～5日目

4日目は、美和の母親が倒れたという電話から始まる。病院で会話の後、巌遠寺で鉄心とも会話。納骨堂で茂丸からの手紙と社のカギを入手する。そのカギで墓地にある社を開け、鬼を撃退できる「八卦鏡」を入手。自宅でシム・フースイを起動後、再び巌遠寺へ行き、トイレから裏世界へ。ここで、蔵から「烏眼鏡」というアイテムを入手しておこう。本堂で「朱雀の霊石」を取り、庭の石が盗まれた場所に行って使えば、4日目は終了。

5日目は長い。病院で異変が発生。1階温室→2階と神内を追い、303で美和と会話。玄関で猫がいなくなるが、このときジュンと電話。レントゲン室でファイルと猫を見つけ裏世界へ。強制返還後は、温室でシズさんと、303で美和と話し、巌遠寺でお札をもらおう。大事なポイントは202でキンモクセイを入手することと、305の裏人と話すことだ。シズさんの話も重要なのでよく聞こう。操作盤の答えは、表世界の同じ場所で見ることができる。


⬆凶暴な鬼も「八卦鏡」を使えば簡単に撃退できる。探索の強い味方だ

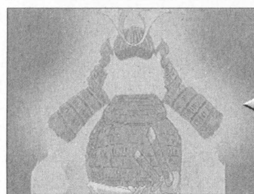


⬆茂丸が龍人に託したアイテムを、ヒロシが受け継ぐことになる

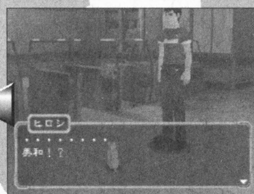
黒田がついに大活躍

6日目

韓国に渡っていた黒田龍人は、金鶏社という秘密結社に捕らえられていた。彼らは首塚から「将門の首石」を奪い去っていたのだ。果たしてその目的は…？ 6日目は、冒頭でしかセーブできない。必ずセーブしておこう。また、囚われの身である龍人は丸腰。アイテムや武器も無いので、慎重に進めよう。ポイントは、3階の資料室で茂丸の資料を読むことと、同じく3階の祭壇の間で「首石の片割れ」を取ること。出口を開けるには、1階事務室奥のホワイトボードを読めばいい。敵の攻撃は非常に間合いが長いので、攻撃の構えを見せる寸前に、横を駆け抜けてしまう。死んだら初めからやり直しだ。



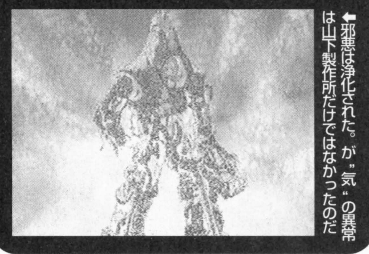
⬆将門の首石の破片を持ち帰り、大怨霊の怒りを静めなくてはならない！



⬆日本人である竜岡皇紀は金鶏社を掌握し、東京に災厄をもたらそうとしていた

前半ストーリーダイジェスト

風水で言う所の"気"の乱れにより、東京は長雨にみまわれていた。そんな中、主人公・木村ヒロシは、風水師である黒田龍人と出会い、東京を飲み込もうとする陰謀に巻き込まれる。物語はヒロシの恋人・美和の家、巌遠寺から、霊石が盗まれたことから始まる。また、友人であるジュンの家、山下製作所にも不可思議な事件が発生していた。ヒロシは苦闘の末、山下製作所の気穴に"白虎の霊石"を戻し、かろうじて事件を解決するが…。


⬅邪悪は浄化された。が、"気"の異常は山下製作所だけではなかったのだ

そしてクライマックスへ!

7日目

日本では、地下鉄での事故が相次いでいた。地下鉄の駅に来たヒロシは、猫に導かれるまま、暗闇の奥へと歩を進める。壁に埋まった學天則を調べ、起動したら、學天則の埋まっていた穴に逃げ込む。猫で鉄格子のカギを取るのだが、入手直後に學天則が襲いかかってくるので注意しよう。地下街北東の出口から幻の駅に着いたら、ダイナマイトでさらに奥へ、そしてそこには…!?

数々の謎と陰謀に彩られた事件の核心は、自分の目で確かめよう。全般的な注意点としては、会話をちゃんと聞くこと。うっかり大事な情報を聞き逃すと、行き詰まってしまうぞ。反射神経も重要だ。

⬆怒りの大怨霊・平将門。東京の守護神は、東京壊滅に利用されるのか!?

⬆先に来ているはずの美和がどこにもいない。彼女には重要な秘密が…

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。（1、2、3年コース）

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。（2年コース）

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。（2年コース）

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

（使用マシン：O2、DOS/V 使用ソフト：ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ）

毎週（月・木又は火・金）/18:30～21:00 開講場所（代々木）

入学願書受付開始！〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社（専門職社員）内定速報!! 100名突破！ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
（株）ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石渡大輔くん
（株）カプコン



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 藤井康弘くん
（株）セタ



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 山木秀治くん
（株）アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 秋田善彦くん
（株）カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
（株）コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980（代）

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！

将来の仕事はG(ゲーム)デザイナー

99年度卒業生の就職率92・58%を達成

学院の設備、講師、授業、就職指導が好評

12年度生募集

願書受付は7月1日からです

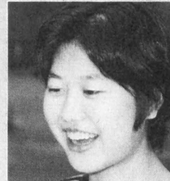
入学案内書は下記へ

入学してよかった! 新入生はいま!

■本学院の入学式は4月13日、そして授業がスタートして1か月半になります。生徒は学院生活にも慣れ、友だちもできて、学習にも意欲的に取組んでいます。いまの生徒の気持ちは、入学してよかったこと、そして好きなことを学ぶ楽しさを実感しています。













初心者でもOK コンピューター知識のない初心者でも、ゲーム会社へ就職できるまで経験豊かな先生が指導!技術を修得できるので安心して学べます。

低廉学費の実現 入学する生徒全員に返済義務のない学院奨学金24万円を支給。また、毎月6,276円で学べる保護者対象のさくら銀行提携ローンもあります。

■就職抜群!学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可⇨日時をTELにて要予約。

12年4月生7月1日受付

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき(住所・氏名・年令・電話番号明記)か、電話で上記まで(無料)

	SIMPLE 1500シリーズVol.13 THEレース/カルチュア・パブリッシャーズ/¥1500
	SuperLite1500シリーズVol.8 麻雀II/サクセス/¥1500
	SuperLite1500シリーズ　Vol.9あのこどこのこエンドレス・シーズン/サクセス/¥1500
	SuperLite1500シリーズVol.10 ピンボール　ゴールデンログレス/サクセス/¥1500
	SuperLite1500シリーズVol.11　マーク矢崎の西洋占星術/サクセス/¥1500
7.29	ギターフリークス/コナミ/¥5800
	ポップン・タンクス！/エニックス/価格未定
未定	アクアノートの休日2/アートディンク/価格未定
	いつか、重なりあう未来（あした）へ　シロウ編/ソニー・ミュージックエンタテインメント/価格未定
	いつか、重なりあう未来（あした）へ　サユリ編/ソニー・ミュージックエンタテインメント/価格未定
	稲川淳二恐怖の屋敷/ヴィジット/¥4800
	海のぬし釣り~宝島に向かって~/ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）/¥4800
	重装機兵ヴァルケン2/メサイヤ/¥5800
	STAR WARS　エピソード1/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/¥5800
	スタートリング・オデッセイ/レイ・フォース/¥6800
	ストリートスクーターズ/ティー・ワイ・オー・エンタテインメント/価格未定
	聖剣伝説　LEGEND OF MANA/スクウェア/価格未定
	聖少女艦隊バージンフリート/コナミ/¥5800
	THE BOOK OF WATERMARKS/SCEI/¥6800
	どこでもいっしょ/SCEI/価格未定
	ぱーむたうん/毎日コミュニケーションズ/¥4800
	必殺パチンコステーション6/サンソフト/¥4900
	プルムイ プルムイ/カルチュア・パブリッシャーズ/¥3000
	ポケットファミリー/ハドソン/¥5800
	マイティヒット　スペシャル~ポップコレクション1280円vol.4~/アルトロン/¥1280
	みんなのGOLF2/SCEI/価格未定
	シティー　ブラボー~ポップ・コレクション1280円vol.3~/アルトロン/¥1280
	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2/Ubiソフト/¥5800
	リモートコントロール・ダンディ/ヒューマン/価格未定
	ルームメイト~井上涼子~/データム・ポリスター/¥5800

8月発売のソフト

8.5	アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら/アリカ/価格未定
	栄冠は君に4/アートディンク/¥5800
	MEREMANOID　マーメノイド/エクシング・エンタテイメント/価格未定
8.24	SuperLite1500シリーズ　アルムブレスト/サクセス/¥1500
8.26	プラネットライカ/エニックス/価格未定
上旬	レイク　マスターズ3(仮称)/DaZZ/¥5800
中旬	スーパー・バス・フィッシング/キングレコード/¥5800
未定	金田一少年の事件簿3/講談社/価格未定
	Cybernetic EMPIRE（サイバネティックエンパイア）/ウルフチーム/日本テレネット/¥5800
	syphon filter/スパイク/¥5800
	SuperLite1500シリーズ　パンゲア/サクセス/¥1500
	ストレイシープ/ROBOT/¥5800
	装甲機動隊 L.A.P.D/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/価格未定
	探偵神宮寺三郎 Early Collection/データイースト/¥4200
	Neo ATLAS2/アートディンク/¥5800
	ワールド　ツアー　コンダクター/ティー・ワイ・オー・エンタテインメント/¥5800

9月以降発売のソフト

9.下旬	モンスター・コレクション/角川書店/ESP/¥5800
9.未定	ドラゴンクエストキャラクターズ　トルネコの大冒険2~不思議のダンジョン~/チュンソフト/価格未定
	マジカルドロップF/データイースト/¥5800
11.未定	探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に/データイースト/¥5800

99年発売のソフト

99年春	PANZER FRONT/アスキー/価格未定
99年夏	フォーミュラー・ニッポン'99/ティー・ワイ・オー・エンタテインメント/価格未定
	一撃/バンダイ/¥5800
	ECHO NIGHT #2　~眠りの支配者~/フロム・ソフトウェア/価格未定
	SDガンダム　GGENERATION—0/バンダイ/¥6800
	エターナル チェイン/ビクター インタラクティブ ソフトウエア/ビクターソフト/価格未定
	Lの季節/TONKINHOUSE/価格未定
	All Star Tennis'99/Ubiソフト/¥5800
	ガイアマスター（仮）/カプコン/¥5800
	かえるのえほん（仮称）/ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）/¥5800
	ガサラキ（仮）/バンダイ/¥5800
	ガレリアンズ/アスキー/価格未定
	クイズキャラおけドン！　東映特撮ヒーローPART1/バンプレスト/価格未定
	グランツーリスモ2/SCEI/価格未定
	クリックまんが　オペラ座の怪人/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥1800
	クリックまんが　銀河英雄伝説1永遠の夜の中で/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥1800
	クリックまんが　クリックのひ/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥1800
	クリックまんが　ダイナミックロボット大戦1出撃！驚異のロボット軍団!!/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥2000
	クリックまんが　マリーのアトリエ/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥1800
	クロス探偵物語/ワークジャム/¥6800
	ゲッターロボ大決戦!/バンダイビジュアル/価格未定
	サイキックフォース2/タイトー/価格未定

プレイステーション……………………PS

6月発売のソフト

6.2	アトランティス~ザ・ロスト・テイルズ~/ヒューマン/¥4800
6.3	NBAパワーダンカーズ4/コナミ/¥5800
	仮面ライダー（PS・ザ・ベスト）/バンダイ/¥2800
	ガンゲージ/コナミ/¥5800
	元祖ファミリーマージャン2/日本物産/¥5800
	サンコレBEST　へべれけステーションポポイっと/サンソフト/¥2800
	ジェイルブレイカー/NECインターチャネル/¥6800
	せがれいじり/エニックス/¥5800
	ちっぽけラルフの大冒険/ニュー/¥4800
	★麻雀悟空　天竺/シャノアール/¥1800
6.10	スーパーロボット大戦コンプリートBOX/バンプレスト/¥6800
	パーラー！プロ・ジュニアVol.1/日本テレネット/¥2900
	必殺パチンコステーション5/サンソフト/¥4900
	目指せエアラインパイロット/トワイライトエクスプレス/¥6800
	Racing Lagoon/スクウェア/¥5800
6.17	'99甲子園/魔法株式会社/¥5800
	SPRIGGAN　~LUNAR VERSE~/フロム・ソフトウェア/¥5800
	ミスティックドラグーン/エクシング・エンタテイメント/¥5800
	MediEvil/ソニー・コンピュータエンタテインメント/¥5800
	メルティランサー The 3rd PLANET/コナミ/¥6800
6.24	UFO/アスキー/¥5800
	Acid（アシッド）/たき工房/¥4800
	餓狼伝説　WILD AMBITION/エス・エヌ・ケイ/¥5800
	グランディア/ゲームアーツ/¥5800
	黒い瞳のノア/ガスト/¥5800
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（PS・ザ・ベスト）/エス・エヌ・ケイ/¥2800
	サルゲッチュ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/価格未定
	CINEMA英会話　第6巻「愛の果てに」/サクセス/¥6800
	ジャージーデビルの大冒険/コナミ/¥4980
	★GERMS　–狙われた街–/ケー・エー・ジェー/¥5800
	私立ジャスティス学園　熱血青春日記2/カプコン/¥5800
	SuperLite1500シリーズ　Vol.4ザ・カーリング/サクセス/¥1500
	SuperLite1500シリーズ　Vol.5ロードランナーレジェンドリターンズ/サクセス/¥1500
	SuperLite1500シリーズ　Vol.6アステロイド/サクセス/¥1500
	SuperLite1500シリーズ　Vol.7テナントウォーズα/サクセス/¥1500
	スレイヤーズろいやる2/角川書店/ESP/¥5800
	ツインズストーリー/パンサーソフトウェア/¥5800
	とんでもクライシス！/徳間書店/¥5800
	バーガーバーガー2/ギャップス/¥5800
	パチスロ帝王mini/メディアエンターテイメント/Bull's Eye/¥3800
	ラブ・ラブ　トロッコ/ティー・ワイ・オー・エンタテインメント/¥4800
	恋愛講座 REAL AGE/イマジニア/¥5800
	恋愛講座 REAL AGE（限定版）/イマジニア/¥7800
下旬	最強の将棋/アンバランス/価格未定
	パカパカパッション/プロデュース/¥5800
未定	ABE'99/リバーヒルソフト/¥6800
	オーバードライビンIV/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/¥5800
	俺の屍を越えてゆけ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/価格未定
	DX社長ゲーム/タカラ/¥5800
	ペルソナ2　罪/アトラス/¥6800
	ミスランド~ポップ・コレクション1280円VOL.2~/アルトロン/¥1280
	ポピュラス/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/¥5800
	ロード　オブ　モンスターズ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/¥5800

7月発売のソフト

7.1	DINO CRISIS/カプコン/¥5800
	ブレードメーカー/翔泳社/¥5800
	ミラノのアルバイトこれくしょん/ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）/¥5800
	メタルギア　ソリッド インテグラル/コナミ/¥4980
	リバーヒルBESTシリーズVol.1 クレイマン・クレイマン2/リバーヒルソフト/¥2800
	リバーヒルBESTシリーズVol.2 ブルー・シカゴ・ブルース/リバーヒルソフト/¥2800
	リバーヒルBESTシリーズVol.3 道化師殺人事件/リバーヒルソフト/¥2800
	リバーヒルBESTシリーズVol.4 リフレイン・ラブ~あなたに逢いたい~/リバーヒルソフト/¥2800
	リバーヒルBESTシリーズVol.5 卒業II ネオ・ジェネレーション/リバーヒルソフト/¥2800
	レストランドリーム/テイチク/¥5800
7.15	ヴァンダルハーツII~天上の門~/コナミ/¥5980
	★ふいんが★ふらっしんぐ/アフェクト/価格未定
	Little Lovers　SHE SO GAME/NTT出版/日経映像/¥6800
	★Lord of Fist（ロード・オブ・フィスト）/メディアワークス/¥5800
7.22	APOCALYPSE/サクセス/¥5800
	激走トマランナー/SCEI/¥5800
	実況パワフルプロ野球'99開幕版/コナミ/¥5800
	★シミュレーションプロ野球'99/ヘクト/¥5800
	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ/カルチュア・パブリッシャーズ/¥1500

SUPER じゅげむ カレンダー



JANUARY
FEBRUARY
MARCH
APRIL
MAY
JUNE
JULY
AUGUST
SEPTEMBER
OCTOBER
NOVEMBER
DECEMBER

99年6月以降に発売予定のTVゲームソフトを集めました。

ご注意

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は5月13日現在のものです

	SUPERMAN／タイトー／価格未定
	★スター・ウォーズ　エピソード1/レーサー（仮称）／任天堂／価格未定
	スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊！（仮称）／任天堂／価格未定
	ゼルダの伝説DD（仮称）／任天堂／価格未定
	ファイアーエムブレム64（仮称）／任天堂／価格未定
	MOTHER3（仮称）／任天堂／価格未定
	マリオアーティストシリーズ　タレントメーカー（仮称）／任天堂／価格未定
	マリオアーティストシリーズ　ピクチャーメーカー（仮称）／任天堂／価格未定
	マリオアーティストシリーズ　ポリゴンメーカー（仮称）／任天堂／価格未定
	ロボットポンコッツ64（仮）／ハドソン／価格未定

ゲームボーイ……………………GB

6月発売のソフト

6.3	あにまるぶりーだ～3／J・ウイング／¥4800
	漢字BOY／J・ウイング／¥4800
6.4	カンヅメモンスター　パフェ／スターフィッシュ／¥3980
	パチンコCRモーレツ原始人T／ヘクト／¥3980
6.10	アザーライフ　アザードリームスGB／コナミ／¥4300
6.11	ルーカのばずるで大冒険／ヒューマン／¥3800
6.17	サバイバルキッズ／コナミ／¥4300
6.24	ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB／コナミ／¥4300
	ワールドサッカーGB2／コナミ／¥4300
6.25	スーパーブラックバス～リアル・ファイト～／スターフィッシュ／¥4500
下旬	スパイ　アンド　スパイ／ケムコ／¥3980
未定	アクアライフ（仮）／タム／¥3980
	ウェットリスGB（仮）／イマジニア／価格未定
	ジェムジェムモンスター／キッド／¥3980
	ポケットモンスター金／任天堂／価格未定
	ポケットモンスター銀／任天堂／価格未定

7月発売のソフト

7.1	昆虫博士2／J・ウイング／¥4800
	釣り先生2／J・ウイング／¥4800
7.23	ポケットルアーボーイ／キングレコード／¥3980
7.30	三國志　ゲームボーイ版2／コーエー／¥4800
中旬	シャドウゲイトリターン／ケムコ／¥3980
下旬	白江七段囲碁教室／カルチャーブレーン／¥3200
	チョロQ／タカラ／¥3980
	ファミリートランプ／カルチャーブレーン／¥3200
	本格将棋「聖」／カルチャーブレーン／¥3200
未定	川のぬし釣り4／ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)／¥4200
	ゴルフだいすき！／キッド／¥3980
	★ドラえもん　あるけあるけラビリンス／エポック社／¥3980
	バックギャモン／アルトロン／価格未定
	ハローキティのビーズ工房／イマジニア／¥3980
	ーぷよぷよ外伝ー　ぷよウォーズ／コンパイル／価格未定

8月発売のソフト

8.6	★牧場物語GB2／ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)／¥3980
8.未定	ウルトラベースボールＧＢ／カルチャーブレーン／¥3980
	★マリオゴルフGB／任天堂／価格未定

9月以降発売のソフト

9.未定	ぐるぐるガラクターズ／アトラス／¥3980
	ダンジョンセイバー／J・ウイング／価格未定

99年発売のソフト

99年夏	きせかえ物語　／パックインソフト／価格未定
	ポケットファミリーGB2／ハドソン／価格未定
	メダロット2／イマジニア／価格未定
	遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ2／コナミ／価格未定
99年未定	THE BLACK ONYX GB（仮）／ビーピーエス／¥5800
	シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3900
	飛龍の拳コレクションGB／カルチャーブレーン／¥3980
	SD飛龍の拳伝説GB SDバージョン／カルチャーブレーン／¥3900

発売日未定のソフト

	ポケモンピクロス／任天堂／価格未定
	銃鋼戦記バレットバトラー／コナミ／価格未定
	ドンキーコングランド2／任天堂／価格未定
	ムシとり倶楽部（仮称）／ジャレコ／価格未定

サターン……………………SS

6月発売のソフト

未定	200指南麻雀「兵」／カルチャーブレーン／¥4800

	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ／Tears／価格未定
	クロックタワー3／ヒューマン／価格未定
	猿田彦の暗号／フォーツーツー／価格未定
	ジャングル・パトロール／カルチュア・パブリッシャーズ／価格未定
	シルバー事件／アスキー／価格未定
	駄菓子屋キッド／たき工房／価格未定
	★DANGAN～弾丸～（仮称）／ケイエスエス／¥5800
	ときめきメモリアル2（仮）／コナミ／価格未定
	ドラゴンヴァラー／ナムコ／価格未定
	トリフェルズ魔法学園　初等部／アスキー／価格未定
	眠ル繭／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
	ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド（仮題）／Tears／価格未定
	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
	ひとつや　ふたつ…　いつつや怪談（仮題）／システムサコム／¥5800
	飛龍の拳コレクション（仮称）／カルチャーブレーン／¥5800
	ポケ単・ポケ熟（仮）／SCEI／価格未定
	★MAXサーフィング2000（仮称）／ケイエスエス／¥5800
	メイン・ローター（仮題）／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
	メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
	森の王国／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
	厄惨（仮）／アイディアファクトリー／¥5800
	よしもとの名探偵（仮）／ナムコ／価格未定
	LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～（仮）／Tears／価格未定
	ラグナキュール　レジェンド／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
	リアルロボット戦線／バンプレスト／¥6800
	LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
	ワンダラーショック／SCEI／価格未定

NINTENDO64……………………N64

6月発売のソフト

6.3	NBA IN THE ZONE2／コナミ／¥7800
6.11	ズール／イマジニア／¥6800
	マリオゴルフ64／任天堂／¥6800
6.25	新世紀エヴァンゲリオン／バンダイ／¥8800
	★バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION／アクレイムジャパン（powered by gemzi）／価格未定
6月未定	WIPEOUT64／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥7980

7月発売のソフト

7.23	格闘伝（仮）／イマジニア／価格未定
7.29	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー2（仮）／コナミ／¥7800
中旬	シャドウゲイト 64／ケムコ／¥6980
未定	オウガバトル 3 ～Person of Lordly Caliber～／任天堂／価格未定
	64花札～天使の約束～／アルトロン／価格未定
	ロードランナー3D／バンプレスト／¥6800

8月発売のソフト

8.5	ハイブリッドヘブン／コナミ／¥7800
8.6	インターナショナル　ラリー　チャンピオンシップ64（仮）／イマジニア／¥6800
未定	忍たま乱太郎64　チャレンジパズル（仮）／カルチャーブレーン／価格未定

99年発売のソフト

99年夏	電車でGO! 64／タイトー／価格未定
	バーチャルプロレス2／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
	PDウルトラマンバトルコレクション64（仮）／バンダイ／¥6800
	レブ・リミット／セタ／価格未定
99年秋	WIN BACK／コーエー／¥7800
99年冬	エクストリームG2／アクレイムジャパン／価格未定
99年未定	64ウォーズ／ハドソン／価格未定
	トニックトラブル／Ubiソフト／価格未定
	バイオハザード 2（仮）／カプコン／価格未定
	爆ボンバーマン2／ハドソン／価格未定
	フライトシミュレーター（仮）／ビデオシステム／価格未定

発売日未定のソフト

	ウルトラドンキーコング（仮称）／任天堂／価格未定
	★F-ZERO X DD（仮称）／任天堂／価格未定
	エルテイル（仮）／イマジニア／価格未定
	カービィ64（仮称）／任天堂／価格未定
	キャベツ（仮称）／任天堂／価格未定
	金田一少年の事件簿（仮）／ハドソン／価格未定
	Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
	ゴルフ（仮称）／任天堂／価格未定
	コンカーズクエスト（仮）／任天堂／価格未定
	シムシティー64（仮称）／任天堂／価格未定
	スーパーマリオ64-2（仮称）／任天堂／価格未定
	スーパーマリオRPG 2（仮称）／任天堂／価格未定

	シーバス1-2-3／ジャレコ／¥5800
	ジョジョの奇妙な冒険／カプコン／価格未定
	SIMPLE1500シリーズ　Vol.11 THEピンボール／カルチュア・パブリッシャーズ／¥1500
	S.C.A.R.S.／Ubiソフト／¥5800
	星界の紋章／バンダイビジュアル／¥5800
	デジタルミュージアム　ヒロヤマガタ　Winter／イマジニア／¥3980
	デジタルミュージアム　ヒロヤマガタ　Autumn／イマジニア／¥3980
	デジタルミュージアム　ヒロヤマガタ　Summer／イマジニア／¥3980
	デジタルミュージアム　ヒロヤマガタ　Spring／イマジニア／¥3980
	東京惑星プラネトキオ／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
	闘神伝　昴／タカラ／¥5800
	時をかける少女／バンダイ／¥5800
	トロンにコブン（仮）／カプコン／¥5800
	PARTS'DIK／バンプレスト／¥5800
	PAQA／SCEI／価格未定
	PATLABOR THE GAME（仮）／バンダイビジュアル／価格未定
	花火2／魔法株式会社／¥5800
	ピノッチアのみる夢／タカラ／価格未定
	FISH EYES II／ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）／価格未定
	BLACKJACK VS　松田純／ポニーキャニオン／価格未定
	PLANET DOB／ハドソン／¥5800
	プレイスタジアム4／バンプレスト／¥5800
	フロントミッション サード／スクウェア／価格未定
	ほりあてくん／リズミックス／¥2800
	マイガーデン／テクノソフト／¥5800
	マクロス VF-X2／バンダイビジュアル／価格未定
	マリア2～受胎告知の謎／アクセラ／価格未定
	ルングルング／ティー・ワイ・オー・エンタテインメント／価格未定
99年秋	アークザラッドIII／ソニー・コンピュータエンタテインメント／価格未定
	青の6号／バンダイビジュアル／価格未定
	カウントダウンバンパイヤーズ／バンダイ／¥6800
	ゲートキーパーズ／角川書店/ESP／¥6800
	Silent Bomber／バンダイ／¥5800
	Ｚｉｌｌ　Ｏ'ｌｌ／コーエー／¥6800
	人鳥流（じんちょ～る）／日本システム／価格未定
	スプーキー・プーキー（仮称）／ティー・ワイ・オー・エンタテインメント／価格未定
	逮捕しちゃうぞ（仮）／パイオニアLDC／価格未定
	超謎王／バンダイビジュアル／価格未定
	fun! fun! Pingu／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
	プロ麻雀　極　天元戦編／アテナ／価格未定
	「BOYS BE…　2nd Season」／講談社／¥5800
	星神ー沈みゆく蒼き大地ー（仮）／マックスファイブ／価格未定
	ワイルドアームズ セカンドイグニション／SCEI／価格未定
99年冬	鬼武者（仮）／カプコン／価格未定
	機動戦士ガンダム　ギレンの野望／バンダイ／¥6800
	パズル　ＤＥ　ボーリング／日本システム／価格未定
	ヘキサムーン・ガーディアンズ／インクリメントＰ／¥6800
99年未定	あいたくて…your smiles in my heart／コナミ／価格未定
	ウィザードリィDIMGUIL／アスキー／¥6800
	NHL BLADES OF STEEL／コナミ／価格未定
	俺のヨット／トミー／価格未定
	ガンホーブリゲイド／トミー／価格未定
	鬼眼城／講談社／¥5800
	キミにSteady／シーディープロス／価格未定
	キメろ！ヒーロー学園！！／ＣＳＣメディアート／¥5800
	KOUDELKA／サクノス／SNK／価格未定
	CBR（仮）／SCEI／価格未定
	グリントグリッター／コナミ／価格未定
	蜃気楼回廊／プレ・ステージ／¥5800
	SYNCHRONICITY（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
	STAR IXIOM／ナムコ／価格未定
	Dear Friends／ビジュアルアーツ／¥5800
	Dinobreeder another progress／J・ウイング／¥5800
	ドラゴンクエストVII／エニックス／価格未定
	ハーレムビート／コナミ／価格未定
	バイオハザード3 LAST ESCAPE（仮）／カプコン／価格未定
	閉鎖病院（仮称）／ヴィジット／価格未定
	THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
	ロビン・ロイドの冒険／ガスト／価格未定

発売日未定のソフト

	ARKS1000～目指せ！究極の召還師～（仮）／クレフ　インベンション／価格未定
	Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定
	宇宙機動VANARK／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
	エースコンバット2（PS・ザ・ベスト）／ナムコ／価格未定
	王国のグランシェフ／サラインターナショナル／価格未定
	オーガリアン～亜人伝～（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
	ガンコンゲーム（仮称）／ナムコ／価格未定

SUPERじゅげむカレンダー

スーパーファミコン……………SFC

6月発売のソフト

6.1	Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ～Story of Llygamyn～／メディアファクトリー／¥3000
	お絵かきロジック／世界文化社／¥2000
	ピクロスNP Vol.2／任天堂／¥2000
6.18	カービィのきらきらきっず／任天堂／¥3800

99年発売のソフト

99年夏	ファイアーエムブレム　／任天堂／価格未定

発売日未定のソフト

	ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800
	ぷぷる／アクセラ／¥3000

ネオジオ………………………………NEO

6月発売のソフト

6.24	★ショックトルーパーズ　セカンドスカッド／ザウルス／¥29800

99年発売のソフト

99年未定	メタルスラッグX／エス・エヌ・ケイ／価格未定

ネオジオポケット……………………NEO

6月発売のソフト

6.10	サムライスピリッツ！2／エス・エヌ・ケイ／¥3800
6.24	マジカルドロップ ポケット／データイースト／¥3800

7月発売のソフト

7.未定	上海ミニ／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	DIVE ALERT　バーン編／サクノス／¥3800
	DIVE ALERT　レベッカ編／サクノス／¥3800
	ネオ・21／ダイナ／価格未定
	ネオ・バカラ／ダイナ／価格未定
	★パーティーメール（仮）／ADK／価格未定
	ビックトーナメントゴルフ／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	ぷよぷよ通／セガ／エス・エヌ・ケイ／価格未定

9月以降発売のソフト

9.未定	幕末浪漫　月華の剣士（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	★ビーストバスターズポケット（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	ポケットラブ（仮）／キッド／価格未定
10.未定	デジタルプライメイト（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	電車でGO! 2／タイトー／SNK／価格未定
	ネオポケ　バスフィッシング（仮）／ADK／価格未定
	ハナビ（仮）／アルゼ／価格未定
11.未定	バトルロイヤル（仮）／ADK／価格未定

99年発売のソフト

99年夏	★SNK VS カプコン（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	クールボーダーズ ポケット（仮）／ウエップシステム／価格未定
	パチンコ実機シミュレーションVol.1（仮）／BOSSコミュニケーションズ／価格未定
99年冬	SNKギャルズ・ファイターズ（仮）／夢工房／価格未定
	★SNK VS カプコン（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
	サンダーV（仮）／アルゼ／価格未定
	ジロキチ（仮）／アルゼ／価格未定
	パズループ／ミッチェル／価格未定
	パチンコ実機シミュレーションVol.2（仮）／BOSSコミュニケーションズ／価格未定
	ポパイ&ベティ・カートゥーンライド(仮)／ジャパンヴィステック／価格未定
	モータルコンバット（仮）／ミッドウェイ／価格未定
未定	NFL BLITZ（仮）／アタリ／価格未定
	NBA HANGTIME（仮）／アタリ／価格未定
	卒業写真（仮）／ADK／価格未定
	対戦ビリヤード・ブレイクショット／ADK／価格未定
	パックマン（仮）／ナムコ／SNK／価格未定
	ファミスタ（仮）／ナムコ／SNK／価格未定
	めろんちゃんの成長日記2／ADK／価格未定
	ロックマン・ポケット／カプコン／価格未定
	ワールドヒーローズ・ポケット／ADK／価格未定

発売日未定のソフト

	サッカーデータベースシミュレーション／ジャパンヴィステック／価格未定
	SD飛龍の拳列伝EX／カルチャーブレーン／¥5800
	GEIST FORCE／セガ・エンタープライゼス／¥5800
	クラック2／ジーク／価格未定
	ゴルフ（仮）／セガ・エンタープライゼス／¥5800
	紫炎龍2（仮称）／童／価格未定
	ジョジョの奇妙な冒険／カプコン／価格未定
	ダイナマイトロボ2000／童／価格未定
	Dの食卓2／ワープ／¥5800
	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	Dream Passport 2／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～（仮）／ビングキッズ／価格未定
	BLACK/MATRIX AD／NECインターチャネル／価格未定
	Braveknight（仮称）／パンサーソフトウェア／価格未定
	魔剣　X／アトラス／価格未定
	モンスターブリード／NECインターチャネル／価格未定
	Littledream／パンサーソフトウェア／価格未定
	Rayman2（仮称）／Ubiソフト／価格未定

2000年発売のソフト

1.27	センチメンタルグラフティ2／NECインターチャネル／価格未定

発売日未定のソフト

	アイドル雀士を作っちゃおう♡（仮称）／ジャレコ／価格未定
	学級王ヤマザキ（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	奇天烈少年'S（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	BIOHAZARD -CODE:Veronica-／カプコン／価格未定
	ベルセルク／アスキー／価格未定
	REVIVE...／データイースト／¥6800
	リング（仮称）／角川書店/アスミック・エース　エンタテインメント／価格未定
	ワーズ／ショウエイシステム／¥6800

ワンダースワン…………………………WS

6月発売のソフト

6.17	鉄拳カードチャレンジ／バンダイ／¥3800
未定	アンカーズフィールド（陣取りゲーム）／サミー／¥3800
	ヴァイツブレイド／バンダイ／¥3980
	カオスギア（仮）／バンダイ／¥3800

7月発売のソフト

上旬	新世紀エヴァンゲリオン　シト育成（仮）／バンダイ／¥3800
未定	クレイジークライマー／日本物産／¥3800
	サッカーやろう！／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥3800
	トランプコレクション／ボトムアップ／¥3980
	日本プロ麻雀連盟公認　徹萬／naxat／¥3480
	パズルボブル／サンソフト／¥3800
	ポケットファイター（仮）／バンダイ／¥3800

8月発売のソフト

8.5	★燃えろ!!プロ野球　ルーキーズ／ジャレコ／¥3800
未定	名探偵コナン（仮）／バンダイ／価格未定

9月以降発売のソフト

9.未定	予想進化論（仮）／メディアエンターテイメント/Bull"s Eye／価格未定
10.未定	マジカルドロップ・ワンダースワン（仮）／データイースト／価格未定
12.未定	東京魔人学園符咒封録（仮）／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定

99年発売のソフト

99年春	クルゼラストスタンド／バンダイ／価格未定
99年秋	TETRIS for ワンダースワン（仮）／ビーピーエス／価格未定
	幻の大陸王　サーチ&デュエル／サミー／¥3800

発売日未定のソフト

	菊池秀行魔札界　紅蓮児より（仮）／光文社／価格未定
	クロックタワー（仮）／ヒューマン／価格未定
	サイドポケット（仮）／データイースト／価格未定
	デコトラ（仮称）／ヒューマン／価格未定
	FLASH～ナンパの鉄人～（仮）／光文社／価格未定
	プロレス（仮称）／ヒューマン／価格未定

PC-FX……………………………PC-FX

発売日未定のソフト

	天外魔境III　NAMIDA／ハドソン／価格未定

7月発売のソフト

未定	With You／NECインターチャネル／価格未定

99年発売のソフト

99年夏	ストリートファイターZERO3／カプコン／¥5800
	モンスターメーカー・ホーリーダガー／ＮＥＣインターチャネル／¥6800
99年未定	SYNCHRONICITY（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定
	ソニック 3D フリッキーアイランド／セガ・エンタープライゼス／¥3800
	ミレニアムファイア／バンダイ／¥5800
	THE RUINS（仮）／A.D.M CO.,LTD／価格未定

発売日未定のソフト

	Super301 S.Q／日本物産／価格未定
	制服～ハイスクールカウントダウン～／アローマ／価格未定
	パチンコファイター（仮称）／プレ・ステージ／価格未定
	FAKE DOWN（フェイクダウン）／システムサコム／価格未定
	USドラッグチャンプ（仮題）／日本物産／価格未定
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～／ワープ／¥5800
	Words Worth（ワーズ・ワース）［18歳以上推奨］／エルフ／価格未定

ドリームキャスト…………………DC

6月発売のソフト

6.10	ザ・キング・オブ・ファイターズ／エス・エヌ・ケイ／¥5800
6.17	ジャイアントグラム／セガ・エンタープライゼス／¥5800
6.24	首都高バトル／元気／¥5800
	超発明BOY カニパン　～暴走ロボットの謎!?～／セガ・エンタープライゼス／¥5800
未定	機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…／バンダイ／¥6800
	生体兵器　エクスペンダブル／イマジニア／¥5800
	蒼鋼の騎兵／パンサーソフトウェア／¥5800
	電波少年的懸賞生活ソフト　なすびの部屋／ハドソン／¥1480

7月発売のソフト

7.8	永世名人3～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～／コナミ／¥3980
	プロ野球チームをつくろう！／セガ・エンタープライゼス／¥5800
7.15	クライマックス ランダーズ／セガ・エンタープライゼス／¥5800
7.22	シーマン～禁断のペット～／ビバリウム／¥6800
	シーマン～禁断のペット～（スペシャル版）／ビバリウム／¥7800
7.29	アキハバラ電脳組パタPies！／セガ・エンタープライゼス／¥5800
	エアフォースデルタ／コナミ／¥5800
未定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4（仮）／トミー／価格未定
	真本格花札／アルトロン／価格未定
	SUPER PRODUCERS／ハドソン／価格未定
	ストリートファイターZERO3／カプコン／¥5800
	★世界ふしぎ発見！トロイア／TBS／価格未定
	ワールド・ネバーランド　プラス／リバーヒルソフト／価格未定

8月発売のソフト

8.5	シェンムー　一章　横須賀／セガ・エンタープライゼス／価格未定
未定	日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝／naxat／¥4800
	飛龍の拳列伝（仮称）／カルチャーブレーン／価格未定

9月以降発売のソフト

12.未定	サンライズ　英雄譚／サンライズインタラクティブ／価格未定

99年発売のソフト

99年夏	あつまれ！ぐるぐる温泉／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	機動戦艦ナデシコ　NADESICO THE MISSION／角川書店/ESP／価格未定
	CARRIER／ジャレコ／価格未定
	COOL BOARDERS DC（仮称）／ウエップシステム／価格未定
	ソウルキャリバー／ナムコ／価格未定
	Dream Flyer／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	七つの秘館　戦慄の微笑／コーエー／¥6800
	バギーヒート／CRI／価格未定
	FRAME GRIDE／フロム・ソフトウェア／¥6800
	プロ野球チームであそぼう！／セガ・エンタープライゼス／¥5800
	★まぼろし月夜／シムス／¥5800
	マリオネット・ハンドラー／マイクロネット／価格未定
	メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
99年秋	エンターテインメントＧＯＬＦ（仮称）／ボトムアップ／価格未定
	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！／セガ・エンタープライゼス／価格未定
	Speed Busters（仮称）／Ubiソフト／価格未定
	★デスクリムゾン2（仮）／エコール／価格未定
99年冬	大相撲（仮称）／ボトムアップ／価格未定
	ネッパチ／ダイコク電機／¥5800
99年未定	アル・グ・レート（仮）／拓洋興業／価格未定
	UNDERCOVER ／パルス・インタラクティブ／価格未定

別冊じゅげむ 7月号

MONTHLY GAME CATALOG

らくらくミシン目付き
ここから切り取れるぞ!



やさしい瞳の奥に強い決意をひめて…

BRAND NEW!!

6月発売のゲームカタログ

- しっかり98タイトル!!
- 月間売上ランキング
- 注目ソフトピックアップ
- 先取りゲーム情報
- ゲーム天気予報

今月のCOVER GAME



『黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～』
幼なじみを封印を解いてしまった魔神により、石に変えられてしまったノア。彼を救うため旅立つが、彼女が持っているのは、わずかなお金と、弱々しい魔法の力だけ。自由度の高い内容の本作、物語の進め方は君次第だ!!（プレイステーション／ガスト／6月24日／5800円）

今月号掲載タイトルINDEX

カタログの見方

遊んでみました…記事を書くうえでサンプルロムがあったものはプレイした感想が書いてあります。

ここに期待…サンプルロムが締切上間に合わなかったものは期待できるポイントが書いてあります。

じゅげむおすすめ…テストプレイをした結果、じゅげむがおすすめしたいゲームにはこのマークが着いています。

GOO…そのゲームの評価できるポイントが書いてあります。買うときの目安にしてください。

BOO…そのゲームのちょっと気になるポイントが書いてあります。いろいろ深読みしてください。

月間売上ランキングTOP20

4/5→4/26

『ファイナルファンタジーⅧ』の3ヵ月連続首位を食い止めたのは、同じくスクウェアの『サガ フロンティア2』。覇王スクウェアに対抗できるのは、コナミのダンス＆野球パワーしかない!?

1位 NEW サガ　フロンティア2

■PS■スクウェア■RPG
■4月1日■6800円
499680本



持っているアイテム数がMAXだと、敵モンスターがアイテムを落とす確率が低くなる。貴重なアイテムを落としがちなボス戦前には、アイテム欄に空きを作っておくように心掛けよう。

2位 NEW Dance Dance Revolution

■PS■コナミ■SLG
■4月10日5800円
303540本



ノーマルモードを10回以上クリアすると、プレイステーション版のオリジナル曲「MAKE A JAM!」で遊べる。他にも、プレイステーションオリジナル曲があるので、探してみよう。

3位 ↑4 ウンジャマ・ラミー

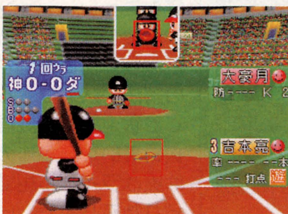
■PS■SCE■ACT
■3月18日■4800円
198570本



コンピューターの強さレベルを選択できる方法を紹介。ラミー・ウラミー対戦モードの全ステージをクリアするだけ。最高レベルの4だと、かなりの高等テクニックが拝めるので、研究だ！

4位 NEW 実況パワフルプロ野球6

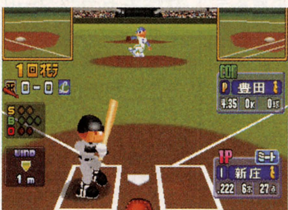
■N64■コナミ■SPT
■3月25日■7800円
191450本



ホームランモードの「1選手でプレイする」でホームランを10本打つと実在の隠し選手が、「3選手でプレイする」でホームランを9本打つとサクセスモードの隠し選手が出現するぞ。

5位 NEW ワールドスタジアム3

■PS■ナムコ■SPT
■4月8日■5800円
178080本



ゲーム開始時のミニゲームでアンドアジェネシスをやっつければ、ゼビウススタジアムが、さらに球場選択画面でL1を押しながらセビウススタジアムを選べば、河川敷球場が出現！

6位 NEW ポケモンスナップ
■N64■任天堂
■ACT■3月21日■6800円
141670本

7位 NEW THE HOUSE OF THE DEAD2 (ドリームキャスト・ガン同梱版)
■DC■セガ・エンタープライゼス
■STG■3月25日■7800円
133810本

8位 NEW サウンドノベル・エヴォリューション1 弟切草　蘇生篇
■PS■チュンソフト
■ADV■3月25日■4800円
129030本

9位 NEW ポケモンピンボール
■GB■任天堂
■ETC■4月14日■3800円
128330本

10位 ↓7 チョコボレーシング～幻界へのロード～
■PS■スクウェア
■RCG■3月18日■5800円
126960本

11位 ↓1 FINAL FANTASY Ⅷ
■PS■スクウェア
■RPG■2月11日■7800円
119100本

12位 NEW スーパーロボット大戦F　完結編
■PS■バンプレスト
■SLG■4月16日■6800円
100270本

13位 NEW ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS
■PS■エス・エヌ・ケイ
■BTL■3月25日■5800円
92680本

14位 ↓3 ファイナルファンタジーコレクション
■PS■スクウェア
■RPG■3月11日■6800円
92350本

15位 NEW To Heart
■PS■アクアプラス
■ACT■3月25日■6800円
89290本

16位 ↓6 電車でGO！2
■PS■タイトー
■SLG■3月18日■5800円
87850本

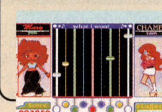
17位 ↓2 モンスターファーム2
■GB■テクモ
■SLG■2月25日■5800円
87050本

18位 NEW パワプロクンポケット
■GB■コナミ
■SPT■4月1日■4500円
84290本

19位 NEW デビルサマナー　ソウルハッカーズ
■PS■アトラス
■RPG■4月8日■6800円
82230本

20位 NEW バスト　ア　ムーブ2～ダンス天国MIX～
■PS■エニックス
■ETC■4月15日■5800円
73190本

今週の50位 ポップンミュージック
■PS■コナミ
■SLG■2月25日■5800円
24020本



譜面が反転したり、ポップが消えたりするモードはもうプレイしたかな？　12曲すべてをプレイすれば、これら3つの隠しモードで遊べるよ。

4月26日オリコン調べ　oricon.co.jp

BRAND NEW!!

BRAND NEW!!

6月発売のゲームカタログ

いやぁ、ずいぶん暑くなってきたね、梅雨・期末テスト・ボーナス。どんどん夏が近づいているけど、ゲームのやり残しは、無いかな？いいタイトルが次々と発売されるからといって、途中で投げ出さないでね

PS 目指せエアラインパイロット

■トワイライトエクスプレス　■6月10日
■シミュレーション　■6800円
▼Jコード105741

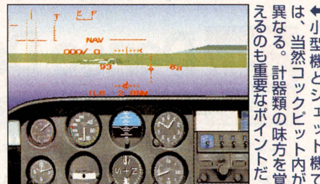
遊んでみました　細部にまでこだわりを感じる反面、初心者には辛いものがある。しかし、それだけにやりがいがあるので、子供の頃、パイロットに憧れた人なら十分に楽しめる。

リアルな挙動と親切指導で、君も今日からパイロット

小型機や旅客機の操縦訓練を忠実に再現した、フライトシミュレーター。教官の指導を受けながら、離着陸に旋回、そしてルート飛行といった訓練をこなしていく内容だ。飛行機だけでなく、羽田や那覇などの空港も実名で登場するなど、臨場感は抜群。また訓練のほとんどは5～10分で終わるので、集中して取り組めるのも嬉しい。最初は計器が多くてとまどうが、コツさえ掴めば訓練しながら大空の旅を満喫できる。



↑各訓練にはチェック項目があり、合格条件に満たないと強制終了されてしまう


←小型機とジェット機では、当然コックピット内が異なる。計器類の味方を覚えるのも重要なポイントだ

Goo　飛行中のチェック個所は、そのつど指導してくれるので、自分がどこでミスをしたかがすぐに分かる。

Boo　空港や滑走路、それに空のグラフィックが地味。専用コントローラーがあれば、より雰囲気を楽しめた。

PS スーパーロボット大戦コンプリートBOX

■バンプレスト　■6月10日
■シミュレーションRPG　■6800円
▼Jコード106054

じゅげむおすすめ　ストーリーが簡潔で面白い3作品に、ボイスやムービーの追加がされてハマり度アップ。最近になって『ロボット大戦』を始めた人ならぜひプレイして欲しい。

最新システムを携え、手に汗握る戦闘に再出撃！

現在でもファンに高く評価されている『第2次』と『第3次』、『EX』をまとめた『スパロボ』の豪華版セット。3作品を『F』のシステムに乗せ、グラフィックのリファインやアイテムの追加、マップ兵器使用時のカットインなどの改善もなされている。またおなじみのロボット図鑑の他に、敵のボスを含めた全ユニットが使用し、対戦プレイも可能なバーチャルスタジアムや設定資料集など、おまけ要素が充実しているのも特徴だ。



↑グラフィックの一新や戦闘時のボイス追加がされ、新たな気持ちでプレイできる


←特定キャラクターがマップ兵器を使用すると、『F完結編』と同じようにカットインが入るのだ！

Goo　いろんな意味でボリュームがあって、お買い得感が高い。ボイスが入り、演出面がより強化されている。

Boo　シナリオ的には既製品と同じなので、何度もやり込んだようなファンには、物足りなく感じるかも。

PS メルティランサー The 3rd PLANET

■コナミ　■6月17日
■シミュレーション　■6800円
▼Jコード100030

ここに期待　シナリオのボリュームがより強化されており、ファンにアピールした仕上がりになりそう。システム部分もシリーズ作を継承しており、違和感なく楽しめるだろう。

主人公はスパイ!?　正体を隠して部下を育てろ

美少女捜査官たちを指揮して都市の治安を守る、人気シミュレーションの最新作。捜査官を束ねる補佐官となり、街で発生する事件の解決やパトロールに派遣して銀河警察の威信を守り抜いていく。今作の主人公は実はライバル組織から送られたスパイで、いかにそれを見破られないかがシナリオの鍵となるのだ。また、女性キャラクターのコミュニケーションが強化され、より感情移入してプレイすることができる。



↑休日には捜査官たちと会話でコミュニケーション。目に見えない感情が物語に影響する!?



←配下の捜査官を事件の解決に派遣する。キャラクターごとで適性があるので、適した任務に割り当てよう

Goo　シナリオ重視の作風なのでスムーズに物語を楽しめる。新メンバーの追加もファンには嬉しいところ。

Boo　シミュレーション部分はやや簡素化されているので、キャラクターに感情移入できないと楽しみづらい。

PS

ツインズストーリー
きみにつたえたくて・・・

■バンサーソフトウェア ■6月24日
■恋愛育成シミュレーション ■5800円
▼Jコード104272

遊んでみました 妹が女の子の行動パターンや好みのタイプなどを教えてくれるため、好感度を上げやすい。ただ、ストーリーの起伏が薄いせいか、あまり主人公に感情移入できない。

双子の妹さえいれば、恋愛成就は間違いなし!?

「もし自分にかわいい双子の妹がいて、恋の相談に乗ってくれたら…」。そんな思いが叶う、恋愛シミュレーション。高校入学から1年間、勉強やスポーツで自分を磨きながら、女の子たちとの思い出を作っていくという内容だ。女の子とは会話によって、好感度を上げていくのだが、相手の好みなどは事前に妹から聞き出せるのがポイント。デートや学校行事などのイベントも多数用意され、甘い学園生活が味わえる。



⬆主人公の能力が条件を満たさないと会えない女の子もいるので、何度でもプレイできる



⬅主人公のスケジュールは週単位で設定。学力や容姿アップを重視した定型パターンなども用意されている

Goo 妹がさまざまなアドバイスをしてくれるので、相手と出会える場所や、会話の選択肢などにも困らない。

Boo 何度もプレイできる要素はあるものの、平均クリア時間が長い。全体的に選択肢の出現回数が少ない。

PS

バーガーバーガー2

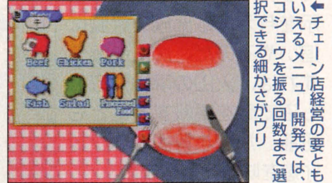
■ギャップス ■6月予定
■シミュレーション ■5800円
▼Jコード093068

ここに期待 現実味を増したシステムで、熱い経営バトルが楽しめそう。前作で作り上げた各プレイヤー独自のメニューや経営ノウハウが、どこまで通用するかにも注目したい。

個性豊かなバーガーで、目指せ地域一番店

ハンバーガーショップを舞台とした経営シミュレーションの続編が登場。ライバル店を蹴散らして、シェアナンバーワンとなるのが目的だ。出店から商品開発、そして人材教育などの要素を取り入れた、詳細なシステムはそのまま。新たに季節限定メニューや店舗視察などの項目も加わって、さらに本格味が増している。また今作はポケットステーションに対応。ミニゲームで新たな食材を手に入れることもできる。


⬆今回はゲーム進行を丁寧に解説してくれるモードも付いているので、初心者でも安心



⬅チェーン店経営の要ともいえるメニュー開発では、コショウを振る回数まで選択できる細かさがウリ

Goo システムや演出などの追加要素が増えて、より現実味のあるハンバーガーショップ店経営が楽しめる。

Boo システム部分での設定項目が増えているので、店舗の発展をゆっくり見ている暇がなさそう。

PS

恋愛講座 REAL AGE

■イマジニア ■6月24日
■恋愛診断シミュレーション ■5800円
▼Jコード107689

遊んでみました 実際の女の子から膨大なアンケートをとっているだけに、リアクションや会話など細部にリアリティを感じる。奇しくも10代のピュアな恋心を思い出してしまった。

自分にぴったり合う女の子はどの子?

心理テストの要素を加えた、新鮮な感じの恋愛シミュレーション。普段、自分がどんな生活をするかによって、イベントの内容やデートの成否が変化する。つまり自分と趣味の合った相手とは、接触する機会が多くなる仕組みになっている。実際のデートの臨場感がよく出ているし、江口寿史氏が描く人間味があり洗練されたキャラクターもとても魅力的。やり込むほどに味の出る恋愛シミュレーションだ。



⬆デートを重ねて念願の初チュー! 恋人同士になれればチューしたい放題、チューの嵐



⬅選択肢は制限時間がくると赤くなっているところが勝手に決定されるので、迅速に選ばないといけない

Goo 自分に素直にプレイすれば、1人とはまずラブラブになる。単純なゲームではないのに、幸せ気分になる。

Boo 女の子の気持ちが表情から読み取りにくい。セリフも棒読み。リアリティがあると言えばそうなのかも。

PS

必殺パチンコステーション5
～デラマイッタ&いれてなんぼ～

■サンソフト ■6月予定
■パチンコシミュレーション ■4900円
▼Jコード106551

ここに期待 画面写真を見る限り満足のいくグラフィックなので、あとは実機が忠実に再現されていれば文句はない。ストーリーモードが用意されているので長く遊べそう。

超人気の2大シリーズを徹底研究してホールにGO!

「デラマイッタ」シリーズ3機種と、「いれてなんぼ」シリーズ2機種を収録。どちらもホールで人気沸騰の現役ビッグシリーズだ。リーチデータなどの表示や、命釘の研究が可能で、実機シミュレーションとしてはソツのない内容になっている。また、パチンコ屋の景品を集めることが目的のストーリーモードでは、景品として手に入れた食料で生活するなど、ちょっとしたパチプロ気分を味わうことができる。



⬆台の研究が終わったら、ストーリーモードで腕を試せ。パチプロ生活の厳しさが分かる?


⬅コミカルな動物たちがかわいい「いれてなんぼ」。普段パチンコをしない人も、打っていて楽しい機種だ

Goo 人気の2シリーズが1本に収録されたのが嬉しい。CR機、現金機合わせて計5機種とボリュームも十分。

Boo 完全に収録2シリーズのファンにターゲットを絞っている。もっといろいろな機種を入れてもらいたい。

PS ポピュラス ザ・ビギニング

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■6月予定
■シミュレーション ■5800円
▼Jコード107514

じゅげむおすすめ　民の数こそが勝負を決めた初代『ポピュラス』と違いキャラクターごとの特性を生かした戦略性が必要で、高度な駆け引きがある。やや取っ付きは悪いが、奥は深そうだ。

プレイヤーは神!?　味方には慈悲を、敵には天罰を！

89年に登場した対戦型シミュレーション『ポピュラス』がリニューアル。プレイヤーは原始部族の神となり、民を操って他の部族を攻撃し支配することが目的となる。キャラクターには戦士や伝導師、シャーマンなどの職業があり、これらにリアルタイムで適切な指示を与え、敵部族を壊滅に追いやるのだ。魔法を駆使すれば、火山の噴火や底無し沼で敵を虐殺することも可能。かなり背徳的なプレイ感を味わえてしまう。



⬆ゲームの進行はリアルタイム。リーダー的存在であるシャーマンを活用して勢力を拡大せよ



⬅全25のステージで、それぞれのクリア目的を満たしつつ敵を撃破。人口を増やしながら敵と戦え！

Goo　目的のためには手段を選ばず、非情な技で敵を倒していくのがなんとも快感で病みつきになれる。

Boo　敵を皆殺しにして征服するという殺伐とした設定は、人によっては受け入れづらいだろう。

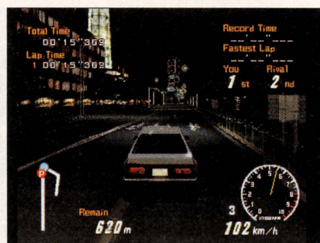
PS Racing Lagoon HIGH SPEED DRIVING RPG

■スクウェア ■6月10日
■ハイスピードドライヴィングRPG ■5800円
▼Jコード101613

じゅげむおすすめ　ドライバー（プレイヤー）の成長もあるが、育成＝マシンの改造と見てよさそう。カーバトルは比較的簡単なので、レースゲームが苦手な人でも遊べるようになっている。

パッシングでバトル開始。勝ったらパーツ強奪！

カーレースをテーマにした新感覚のドライヴィングRPG。横浜の公道を舞台に、横浜最速を目指す男たちの物語だ。普段は俯瞰視点の街マップを自車で移動、情報収集を行う。道路を走る車にパッシングをすれば、カーバトルへと早変わりする仕組みだ。レースに勝てばポイントを得られ、敵車からパーツをゲットすることが可能。こうして車を改造＆改造パーツの経験値を上げ、最速伝説にからむ物語を追っていくのだ。



⬆いわゆる戦闘の、カーレース。強いドライバーに勝てば、それだけいいパーツが手に入る



⬅フィールドマップを走りつつ、ファミレスなどに立ち寄って情報収集をしていくのだ

Goo　一番の魅力はチューンナップ。回転数の向上、軽量化など、パーツの種類も現実的な雰囲気があっていい。

Boo　ある程度のレースゲーマーにはレース部分が普通に感じるかも。改造は長く遊べそうだが。

PS ロード オブ モンスターズ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■6月予定
■リアルタイムストラテジー ■5800円
▼Jコード106658

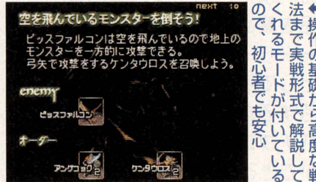
じゅげむおすすめ　やり込むほどに戦略の幅が広がっていく奥の深さはさすが。また、難易度の上がり方も絶妙で、コンピューターとの知恵比べに熱くなってしまう。

モンスターだけでなく、時間との戦いが勝負の分けめ

SCEのホームページで大ヒットしたインターネットゲームの移植作。ルールはシンプルで、時間とともに溜まっていく魔力を使ってモンスターを召喚し、相手を倒していくというもの。もちろん強力なモンスターほど召喚に時間がかかるので、各ユニットの特徴を生かした戦法を考えるのがポイント。また、体力回復やモンスターの捕獲といった補助魔法も用意されており、戦略性に深みを持たせているのも特徴だ。



⬆バトルはリアルタイムで行われるので、素早い判断力もステージクリアのカギとなる



⬅操作の基礎から高度な戦法まで実戦形式で解説してくれるモードが付いているので、初心者でも安心

Goo　時間とともに増加する魔力とリアルタイムバトルとの相乗効果で、スリリングな対決が楽しめる。

Boo　レベルアップやアイテム装備など、モンスターに感情移入できる要素も付け加えてほしかった。

PS 黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～

■ガスト ■6月24日
■ファンタジーRPG ■5800円
▼Jコード080489

遊んでみました　システム的な自由度の高さのおかげで、地道にキャラクターを成長させていく過程が楽しい。プレイ感覚は地味なので、コツコツ遊ぶのが好きな人向けだ。

一流の冒険者になるには、皿洗いだって大事です!?

恋人を石にされてしまった少女ノアとなり、魔人を倒す力を蓄えるため冒険の旅を続けていく、ファンタジーロールプレイング。フリー形式のシナリオが特徴で、街から街へと移動しながら、各地の酒場で受けた依頼をこなしていくのだ。皿洗いや配達などの簡単なものから怪物退治まで依頼内容は多種多様で、自由度の高い冒険を楽しんでいける。モンスターを仲間に加えることも可能で、収集の楽しさも味わえるのだ。



⬆魔獣を従えて敵とバトル！　敵が弱った状態なら、捕えて味方にすることもできる



⬅街ではさまざまな人物との出会いも発生。うわさ話から、おもわぬ手がかりをつかむことができるかも？

Goo　ほどほどに自由度の高いシステムで、ストーリー性とキャラクター成長の両方を均等に楽しんでいける。

Boo　突出した目新しいシステムはなく、取っつきやすい代わりに新鮮味はあまり感じられないかも。

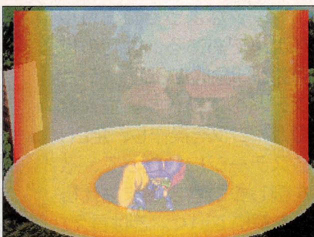
PS スレイヤーズろいやる2

■角川書店/ESP　■6月24日
■ロールプレイング　■5800円
▼Jコード106488

遊んでみました 基本的には、昨年発売されたサターン版と同じ。原作のハチャメチャなノリと分かりやすいストーリーで、物語に感情移入してサクッと楽しめるのが魅力的。

原作の雰囲気バッチリのポップな会話がたまらない

中高生に人気の高い、剣と魔法のライトノベル『スレイヤーズ』。その劇場アニメの設定を基にしたロールプレイングだ。今回の目的は、主人公のリナの偽者が現れ、その偽者が盗賊から巻き上げたアミュレットを手に入れること。基本操作は今作もアイコンで行い、情報の収集をしながら次々と起こる謎や事件の究明、モンスター退治をして進んでいく。原作と同様、アップテンポなセリフの掛け合いも魅力の1つだ。


⬆メガブランドを使うと地面や家がふっとぶなど、魔法の効果や演出は原作に忠実だ



⬅個性派的な人気キャラクターが今作でも大活躍。いつもはボケ役のガウリイも、ナーガの前では影が薄い？

Goo メインキャラクターの掛け合いが、原作の雰囲気を出していて面白い。魔法の視覚的演出もカッコイイ。

Boo 時間の要素があり、そのために酒場へ行きたいけど夜まで待たされるなど、展開のテンポがちょっと悪い。

PS ペルソナ2 罪

■アトラス　■6月予定
■ロールプレイング　■6800円
▼Jコード105171

ここに期待 前作ではストーリー&キャラクターが秀逸だったので、それは今作でも期待できそう。ペルソナの種類が大幅に増加していると、戦闘の戦略性が高まるのだが。

ペルソナ召喚のタイミングが勝敗のカギ！

本来敵である悪魔と交渉し、アイテムやカードをもらうといったシステムが特徴の人気RPGシリーズ第2弾。交渉でタロットカードを入手し、別人格＝ペルソナを召喚しながら、街の奇妙な「噂」を追っていく。戦闘は前作同様、設定した行動どおりにオートで展開されるため、戦闘の流れを読む戦略性が重要になっている。また、交渉システムは進化し、1匹の悪魔に対して複数の味方が同時に会話・交渉できるようになった。



⬆強烈なほど豊かな個性を誇るキャラクター陣。どんな展開が彼らを待つのか……


⬅2体のペルソナが合体魔法を発動！ペルソナの組み合わせ次第で、合体魔法は無数に存在する

Goo 悪魔との交渉システムが一段と奥深くなり、ベストなパターンを探し出す楽しみが大きく広がっている。

Boo 学園モノとは言っても、悪魔をテーマにした世界観が独特すぎるので、人によっては肌に合わないかも。

PS 俺の屍を越えてゆけ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント■6月予定
■ロールプレイング　■価格未定
▼Jコード105309

遊んでみました 手塩にかけて育てたキャラクターも、寿命がくれば例外なく死んでしまう理不尽さが逆にリアルだ。プレイの自由度も非常に高く、プレイヤーごとのドラマを楽しめる。

敵の刃に倒れるよりも、家系断絶のほうが一大事!?

一族にかけられた短命の呪いを解くため、幾世代も世代交代を続けて宿敵の鬼を倒すのが目的という、斬新なスタイルの和風ロールプレイング。たった2年の寿命の間に鬼と戦い成長しつつ、神から子を授かって当主を交代させ、一族の血を存続させていくというプロセスが非常に新鮮だ。シナリオよりも戦闘部分に比重が置かれており、物語展開にわずらわされずキャラクターを成長させていく楽しさを満喫できるのだ。


⬆2D俯瞰型のダンジョンで戦闘を繰り返し成長させていく。ダンジョンはそのつど形が変わる



⬅神と交わって新たな子供を授かる。交わる神との相性などによって、子供の職業や性格も多様に変化！

Goo 能力を受け継ぎながら世代交代していくシステムがユニーク。感情移入しながらプレイできてしまう。

Boo 基本的に戦闘の繰り返しがメインなので、コツコツと反復プレイするのが苦手だと楽しめないかも。

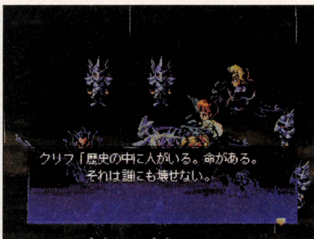
PS ミスティックドラグーン

■エクシング・エンタテインメント　■6月17日
■ロールプレイング　■5800円
▼Jコード106534

遊んでみました 戦闘中は絶えず時間が経過するため迷っている暇がなく、最初は忙しく感じる。だが、おかげで1回1回の戦闘に集中できるため、単調にならずにすむ。

戦いはいつも今！　よそ見の代償はキャラの命です

竜と時空と戦乱をテーマにした、シリアスタッチのファンタジーRPG。戦時中に育ての親を失った少年が、狂った歴史を戻すべく時空を旅する物語だ。戦闘が特徴的で、コマンド選択式ながらも完全リアルタイム制。いつでも攻撃が可能だが、かわりに時間の経過で攻撃力が変化するという斬新な仕組みになっている。また、300種類近くあるアイテムの収集や交換という楽しみ方もでき、クリア後も長く遊べる。



⬆時を駆け抜ける幻想的な物語では、あちこちで衝撃的な展開が待ち受けている


⬅ボタン連打では効率よく倒せない。工夫するほどに戦闘運びがうまくなるので、作戦の立てがいがある

Goo パステル調の2Dグラフィックが懐かしく、かえって新鮮。ロード時間がとても短く、快適にプレイできる。

Boo 物語が複雑で、ある程度進行させないと輪郭すら見えてこない。絵柄を古臭いと感じる人もいるかも。

PS

アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～

■ヒューマン　■6月予定
■超時空シネマティックアドベンチャー■4800円
●3枚組、未定　▼Jコード107212

遊んでみました　とにかく画面上のポインターをクリックしていけばゲームが進むため、謎解きで詰まることはあまりない。だが逆に、淡々としているので物足りなく感じることもある。

クリックだけのお手軽さで、壮大なスペクタクルを体感

欧州で50万本の大ヒットを記録した、パソコン生まれのアドベンチャー。伝説の古代文明都市・アトランティスの謎を解くため、75もの多彩なステージを探検していく。操作はいたって簡潔で、会話や移動、探索など、すべての行動は画面上のポインターをクリックするだけでOK。操作やシステム面に余計な気を取られないぶん、古代文明ならではの神秘的かつミステリアスな世界観に、どっぷり浸ることができるのだ。



↑会話シーンでは会話内容をアイコンで選択できる。いろんな会話パターンが楽しめるぞ



←プレイ時間はなんと10時間以上！　この上なくスケールの大きい物語を、腰を落ち着けて楽しもう

Goo　グラフィックの美しさが印象的。建物や人物などに厳かな雰囲気があり、魅力的な世界観を構築している。

Boo　ポインターをクリックしていくだけなので、やや作業的な感じ。海外の物語なので、なじめない人がいるかも。

PS

MediEvil（メディーバル）　甦ったガロメアの勇者

■ソニー・コンピュータエンタテインメント■6月17日
■アクションアドベンチャー　■5800円
▼Jコード107867

遊んでみました　仕掛けで詰まることがあまりないので、変にストレスを感じずにすむ。また、アクションは非常にスピーディーなうえに難しい操作も必要なく、プレイしていて心地いい。

ゾンビどもをゴミのように蹴散らせば超快感！

ダークなようでコミカルなようでもある、独特の世界観が印象的な3Dアクションアドベンチャー。主人公のガイコツを操作し、全20数ステージにわたって、敵を倒しつつさまざまな仕掛けを解いていく。とは言え、すべての仕掛けを解かなくても先のステージに進める点がこのゲームの親切なところ。頭を使うのが苦手な人は、最小限の仕掛けだけ解いて、純粋に滑らかでスピード感あふれるアクションを楽しめばいい。



↑解き残した仕掛けはステージクリア後にいつでも挑戦可能。オールクリアを目指そう


←長剣や短剣、こん棒など、20種類もの武器が登場。わらわらと集まってくるゾンビを、片っ端から倒せ！

Goo　グラフィックが秀逸。どのステージもファンタジックホラー映画のようで、駆け回っているだけで楽しい。

Boo　アクションのパターンが少ない。動き自体は滑らかなのだから、もっと細かい挙動ができればよかった。

PS

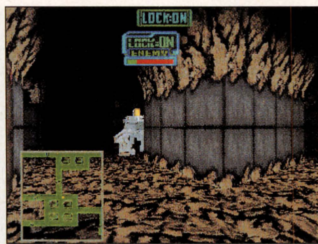
ジェイルブレイカー

■NECインターチャネル　■6月3日
■脱獄アドベンチャー　■6800円
▼Jコード099511

遊んでみました　従来のアドベンチャーのように、単純に「敵がいたらとにかく倒せばいいや」とういわけにはいかず、新感覚の緊張が楽しめる。ただ、慣れてしまうと意外と簡単。

逃げることしかできないイライラ感が脱獄の醍醐味!?

逃げ回る緊張感を重視した、珍しいタイプのアクションアドベンチャー。主人公の女怪盗シュラを操作し、数々の謎を解きながら巨大監獄からの生還を目指す。本作のポイントは、通路で遭遇する看守を倒せないという点。レーダーを頼りに、ひたすら逃げ回ったり、トラップを仕掛けて看守を錯乱させるなどして、かわしていくしかないのだ。謎解き部分はやさしめだが、このシステムのおかげでつねに緊張感を持てる。



↑いたるところに看守が徘徊し、シュラの行く手を阻む。看守の動きを読むことが重要だ



←シュラと行動をともにする人物が登場することも。こいつらも脱獄が目的なのか？　それとも……

Goo　片っ端から情報収集を行えば、謎解きでつまずくことはほぼない。トラップで看守をハメるのが面白い。

Boo　やや淡々とした物語の展開で、盛り上がりに欠ける。思うように移動できないのでストレスが溜まるかも。

PS

ちっぽけラルフの大冒険

■ニュー　■6月3日
■2Dキャラクタージャンプアクション■4800円
●デュアルショック（振動のみ）対応　▼Jコード044431

遊んでみました　ピョンピョン跳ねて進んでいくのでやたらテンポがよく、プレイ感は快適。熱中してやり込むほどではないが、ついつい長時間プレイしたくなるタイプだ。

ザコを一掃する快感は、ボーリングにも似たり！

1本の剣を武器にモンスターを倒していく、ステージクリア型の横スクロールアクション。使用するのは攻撃ボタンとジャンプボタンのみで、操作面はいたって簡潔にまとまっている。ユニークなのが特殊技のスイング攻撃で、ゴルフのように剣を振って敵を飛ばすと、軌道上の敵すべてが倒せるのだ。使わないとクリアできないというわけではないが、会心のスイングを決めながら進んで行くことに、本作の面白味がある。



↑コミカルなモンスターがわらわらと登場。スイング攻撃を華麗に決めて片付けてやれ



←一部のボス戦では、対戦格闘で対決。剣攻撃→コマンド必殺技なんて連続技も可能で、なかなか本格的だ

Goo　ボタンを2つしか使わないので、操作が非常に簡単。グラフィックもコミカルだし、親しみやすい。

Boo　剣攻撃のバリエーションなど、アクションパターンが少ないため、手応えの物足りなさを感じる。

PS ジャージーデビルの大冒険

■コナミ ■6月24日
■アクションアドベンチャー ■4980円
▼Jコード071081

遊んでみました よくあるタイプの3Dアクションで、特に目新しさを感じないが、とっつきやすいので安心して遊べる。コミカルなグラフィックとテンポのよさも好印象。

アメリカンユーモアを感じながら、思いのままに疾走！

コミカルな悪魔が活躍する、アメリカ産3Dアクションアドベンチャー。ジャンプ台を利用したり、スイッチを押して扉を開けたりと、数多くの仕掛けを利用しながらゴールを目指していく。このゲームの面白味は、仕掛けを利用するパズル要素もさることながら、フィールドを360度自在に駆け回る自由度の高さにある。空を飛んだり、木に登ったり、ステージのあらゆる場所で滑らかなアクションを楽しめるのだ。


↑アメリカンコミックを彷彿とさせる、ユニークなアクションや絵柄がハイセンス


←仕掛け自体はそんなに凝っていないが、あちこちに散りばめられているので、メリハリがある

Goo 360度グリグリ動けるが、スピードはさほど速くないため、3D酔いをおこさない。キャラクターが愉快。

Boo 仕掛けの難易度は低め。手ごたえあるアクションを求める人は、物足りない印象を受けるだろう。

PS とんでもクライシス！

■徳間書店 ■6月24日
■危機イッパツ！帰宅アクション ■5800円
▼Jコード101630

遊んでみました スラップスティック調のギャグが全編で展開されるので、コメディ好きならより盛り上がれそう。個々のゲームも簡単でテンポがよく、パーティー向けにもピッタリだ。

帰宅するのになぜこんなに苦労するの!?

次々に発生するハプニングをかわしながら、家族4人を我が家にたどり着かせるコメディタッチのバラエティーゲーム。帰宅途中のハプニングは個別にショートゲーム化されており、これを順にクリアしていくのだ。各ゲームのシチュエーションは非常にユーモラスで、背広姿で職場で踊り出したり迫り来る鉄球から逃げまどったりと、ノリはまさにドタバタコメディ。どのゲームも単純なので、誰でもハマれる。



↑連打アクションからリズムゲーム、思考パズルなど多彩なゲームの数々が待ち受ける！


←各ゲームのクリア後にはムービーでシナリオが語られる。想像もしない展開の連続にビックリ!?

Goo ハイテンポで繰り出されるギャグと各章のゲームとを、軽快なプレイ感で楽しんでいける。

Boo 個々のゲームはあっさりした作りで、遊び込むには向かない。濃いギャグのノリも人を選びそう。

PS SuperLite1500シリーズ Vol.5 ロードランナーレジェンドリターンズ

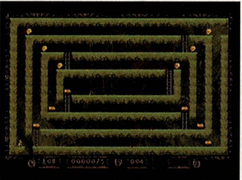
■サクセス ■6月24日
■アクションパズル ■1500円
▼Jコード107034

ここに期待 今となっては特に突出したゲームではないが、1500円という低価格なら損はなさそう。いろいろとリニューアルされているので、未プレイの人は遊んでみてもいいだろう。

難解パズル並のマップに、灰色の脳細胞はフル回転

迷路上のマップに散らばる金塊を集めていくアクションパズルの名作『ロードランナー』が、パワーアップして帰ってきた。ブラスターで地面を掘り、敵を埋めていくという従来のゲーム性はそのままに、敵や地面を吹き飛ばす爆弾や、どんな地面も掘れる削岩ドリルなど、さまざまなアイテムが追加されている。また、2人同時プレイも用意され、協力したり邪魔したりというスコア争いも楽しいところだ。


↑はしごを上り降りして金塊を集め、邪魔な敵はどんどん埋めていく


←ステージが進むにつれ、マップも難解になる。正しいルートを探し出す、パズル要素も高い

Goo 変にグラフィックをいじることなく、昔のイメージをそのまま残しているので、往年のファンには嬉しい。

Boo 超シンプルなゲーム性がウリだっただけに、便利アイテムの追加は余計なものに思える。

PS ABE'99(エイブ'99)

■リバーヒルソフト ■6月予定
■A級アクション ■6800円
▼Jコード106437

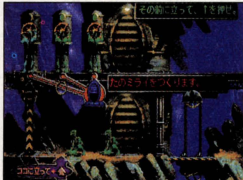
遊んでみました 確かに一筋縄では先に進めない部分も多いが、理不尽というほどでもないため、やる気が起こる。アクションの滑らかさとユーモアさは、一級品。

何回行き詰まってもあきらめきれない中毒性が怖い！

狂気の難易度を誇る海外アクションが再び帰ってきた。緑がかったアホな主人公、エイブを操作し、またもや仲間たちの救出に向かうのだ。本作のポイントは、パズル性が非常に高い点にある。しのび足で番犬をやり過ごしたり、敵を倒すために画面上の物を利用したりと、頭を使うユニークな仕掛けが多いのだ。しかも、仕掛けを解くには多彩なアクションの使い分けが必要とあって、最上の歯ごたえを提供してくれる。



↑気持ち悪いほどグニグニと滑らかに動くエイブ。一挙一動が滑稽で、動かすだけで面白い


←発見した仲間を利用しないと進めない、なんて場所もある。仕掛けのバリエーションは非常に豊富だ

Goo それほど高度なアクションのテクニックは要求されないので、腕にあまり自信がない人でも大丈夫。

Boo 演出がかなり地味。淡々と仕掛けをクリアしていくといった感じで、アツくなりきることができない。

PS SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~

■フロム・ソフトウェア　■6月17日
■3D アクションバトル　■5800円
●デュアルショック対応　▼Jコード105643

ここに期待 リアルな筆致の迫真アクションが魅力となっている原作が題材なだけに、いかに戦闘の迫力が再現されているかが気になる。原作者監修による新シナリオもファン必見だ。

格闘、ナイフに銃撃戦。戦場のサバイバルを体感！

劇場公開もされた話題作『スプリガン』の世界を基にした、3Dアクション。ゲームオリジナルの主人公となり、体術や武器を使いこなして数々のミッションを成功させていく。アクションの種類は非常に豊富でナイフ攻撃や格闘戦、遠距離からの射撃など、原作さながらの派手なバトルを味わえる。また、経験値は各ステータスに自由に割り振れるので、好みのスタイルのキャラクターを作れるのも楽しみの1つだ。



↑肉弾戦による連続攻撃や、ナイフを駆使した接近戦などさまざまなアクションを楽しめる



←戦闘を繰り返せば主人公だけでなく、身にまとうAMスーツも成長。精神波攻撃を繰り出せるようになる

Goo 原作のエッセンスを無理なく取り込んでゲーム化してあり、ファンなら思い入れをもってプレイできる。

Boo 新主人公の視点で原作終了後のストーリーが語られていくので、原作ファンは違和感を覚えてしまうかも。

PS 餓狼伝説 WILD AMBITION

■エス・エヌ・ケイ　■6月24日
■格闘アクション　■5800円
▼Jコード106917

ここに期待 プレイステーションはポリゴンの処理に強いということで、移植度の高さには結構期待できるかも？　ぜひ、アーケード版のスピード感を再現してほしい。

多彩なコンビネーションでのガードの揺さぶりが熱い

豪快な連続技が好評の『餓狼伝説』の最新作を、早くも移植。シリーズ初となる3Dに生まれ変わった本作では、連続技の爽快感に加え、一段と迫力を増したアクションと演出、そして軸ずらしを利用した奥行きのある闘いが楽しめる。さらに、中段と下段の揺さぶりが激しい多彩なコンビネーションにより、対戦の駆け引きはシリーズ最高の奥深さだ。なお、追加要素として、初心者に親切なトレーニングモードを収録。



↑威力、見た目ともに満点の超必殺技！　おなじみのキャラクターも新技を披露するぞ



←頻繁に切り替わるアングルのおかげで、技の迫力はかなりのもの。演出面のインパクトは十分ある

Goo トレーニングモードが用意されているので、コンビネーションや連続技を存分に練習できるのが嬉しい。

Boo 技のダメージが大きく、やや大味な感じ。それが持ち味でもあるのだが、なじめない人も多いか？

PS ラブ・ラブ　トロッコ

■ティー・ワイ・オー エンタテインメント　■6月24日
■アクション　■4800円
▼Jコード107051

遊んでみました 1人で遊ぶには物足りないかもしれないが、2人プレイでは呼吸を合わせることが重要になり、盛り上がることうけあい。カップルやパーティーで遊ぶのに最適だ。

協力プレイで彼女との距離も近くなる!?

8人の少年少女がペアを組み、トロッコを使って廃坑へダイヤモンドを探しに行くアクション。トロッコが進むコースは、さまざまな障害が待ちうけていて遊園地のアトラクションのような爽快感がある。得点であり、ライフポイントでもあるドキドキポイントの数によってカップルのエンディングが変化するのも特徴だ。また2人プレイでは、2人の相性が判定できるなど、恋愛ゲームとしても楽しむことができる。



↑女の子にかっこいいところを見せるために、ダイヤモンドを求めてトロッコが駆け抜ける



←心理テストを行うと、自分の分身となるキャラクターを作ることができる。男女各16人まで登録可能だ

Goo 協力してトロッコをこぐ操作は新鮮。アクションが苦手な人でも楽しめ、賑やかにプレイできる。

Boo ステージ数が少なく、障害の避け方のパターンも限られるため、遊びこむには物足りなくなる。

PS 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

■カプコン　■6月24日
■対戦格闘+育成シミュレーション　■5800円
●ポケットステーション対応　▼Jコード106780

ここに期待 新要素が大量に追加されているため、前作をプレイした人も十分楽しめそう。新キャラクター2人は見るからに個性的で、どんな闘いができるのかとても楽しみだ。

愛あり、友情あり、格闘ありのアツい学園生活が再び

対戦格闘としての面白さもさることながら、育成モードが大好評の『ジャスティス学園』。早くも登場する第2弾では、2人の新キャラクターの追加に加え、その育成モードが大幅に強化されている。1年間の学園生活でオリジナルキャラクターを鍛えるゲーム性は同様に、イベントやミニゲームなどが豊富に追加されているのだ。また、格闘モードにおいては、キャラクター性能や連続技などを再調整している。



↑カメラを武器に闘う、新聞部のラン。もう1人の新キャラクターは水泳部からの参戦だ



←ふだんは見ることのできない、キャラクターたちの意外な一面にふれられる。ファンにはたまらない！

Goo 育成モードが密度の濃い内容になり、一段と本格的に取り組める。格闘モードのバランス調整も嬉しい。

Boo 完全な新作というよりも、前作のリニューアル版に近い感じで、格闘モードが物足りない。

PS ガンゲージ

■コナミ　■6月3日
■3Dアクションシューティング　■5800円
▼Jコード106542

遊んでみました　ボス戦をのぞけば、難易度はやや高めといった感じ。うまい人なら、敵の出現場所を覚えればサクサクと進んでいけるかも。ただ、とっさのロックオンができないのは痛い。

とにかく覚えることが、攻略への第一歩

突如出現した魔獣を倒すべく、銃や特殊武器を駆使して突き進んでいくアクションシューティング。メイン武器の銃は、ある程度狙いをつければ自動的にロックオンしてくれる。次々と出現する魔獣どもを撃ちまくる壮快感は、なかなかのものだ。また、主人公は4人いるが、最初に使えるのは1人だけ。ゲーム中、特定の条件を満たすことで、武器やステージコースの異なる新たな主人公が使用可能になっていく。



↑魔獣はかなり素早い動きで攻めてくる。もたもたしているとすぐにあの世行きだ


←ボス戦はパターンをつかむまでが難しい。サイドステップや特殊武器を駆使して攻めたてろ

Goo　タイプの違う4人の主人公が用意されているので、一度クリアしても違う感覚で遊ぶことができる。

Boo　プレイヤーのすぐ近くの敵を撃つのが難しいため、追い込まれるとあっと言う間に体力がなくなってしまう。

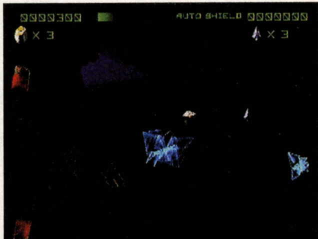
PS SuperLite1500シリーズ Vol.6 アステロイド

■サクセス　■6月24日
■画面固定式シューティングゲーム　■1500円
▼Jコード106992

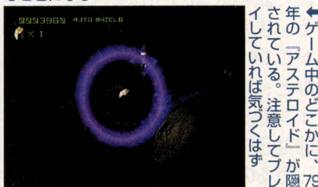
ここに期待　昔ながらのシューティングという感じで、安心してプレイすることができそう。スピード感がどの程度なのか気になるところだ。

プレイヤーの腕前が地球の運命を左右する

『Super Lite1500』の第6弾は、79年に発売された『アステロイド』のリニューアル版だ。ステージごとに小惑星除去、浮遊物体の破壊など目的が定められている、ただし、ブラックホールや太陽など障害物もあり、一筋縄ではクリアできないようになっている。宇宙船は性能の異なる3種類が用意され、難易度も3段階から選択が可能。また、特殊武器アイテムやパワーアップアイテムも用意されている。



↑最終的には、エイリアンの攻撃から地球を守ることになる


←ゲーム中のどこかに、79年の『アステロイド』が隠されている。注意してプレイしていれば気づくはず

Goo　隠しながら、79年『アステロイド』がプレイできるのが、オールドファンには嬉しいところ。

Boo　シューティングとしては、地味過ぎる感じ。爽快感があまり得られなさそうな気がする。

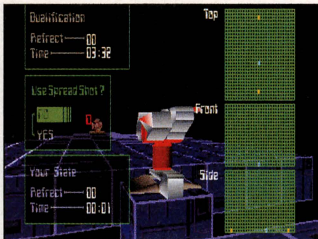
PS Acid（アシッド）

■たき工房　■6月24日
■シューティング　■4800円
▼Jコード094510

遊んでみました　サイバーな画面に惑わされるが、ゲームのノリはゴルフのホールインワンコンテストのようなもの。ただしステージが進むと地形が複雑化し、一筋縄でいかないのが面白い。

このゲームを極めればホールインワンも楽勝!?

電脳空間のフィールドに設置された砲台を使ってターゲットをすべて破壊するのが目的という、独特のルールを持つアクションパズルだ。砲台の場所は固定されているので、プレイヤーの操作は砲台の角度調節とショットの強度の決定のみ。さながらホールインワンを狙うゴルファーのごとく、ターゲットに弾を命中させていくのだ。ステージによっては地形の反射を利用する必要などもあり、思考力が試されてくる。



↑中央の砲台を操作しフィールド上のターゲットを狙う。失敗しても時間内なら何度でもOK！



←ステージによってはターゲットが自由に移動することも。素早く狙いをつけて、正確にショットだ！

Goo　テクノ的なセンス溢れる画面構成とBGMが気持ちいい。ゲーム内容も至って単純で簡単に没入できる。

Boo　時間制限があるせいでじっくり考えてプレイできない。素早い操作が必要な場所では操作性がいまいち。

PS NBAパワーダンカーズ4

■コナミ　■6月3日
■バスケットボール　■5800円
▼Jコード101192

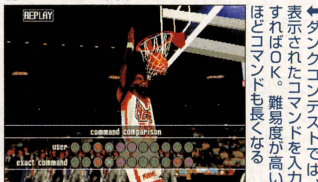
遊んでみました　モード、システムともに追加要素が多いが、特にボタンを押しているだけのオートディフェンスは非常に便利。守りの負担が少なくなり、攻撃の組み立てがしやすい。

お手軽ディフェンスで、さらに試合がアツくなる！

NBAの選手が実名で登場する、バスケットボールゲームの最新作。選手データは99シーズン開幕時のものを使用しており、試合日程も忠実に再現されている。さらに今作では、ボタンを押しているだけで自動的にディフェンスしてくれる機能を搭載。コンピューターの攻撃が激しいだけに、操作に慣れないうちは重宝するはず。またダンクと3ポイントのコンテストも追加され、多彩な遊び方ができるようになった。



↑操作がシンプルなので、アリウープなどの華麗なシュートも簡単にできる



←ダンクコンテストでは、表示されたコマンドを入力すればOK。難易度が高いほどコマンドも長くなる

Goo　他のバスケットボールゲームにはあまりみられなかった、ダンクコンテストは爽快に楽しめる。

Boo　コンピューターのディフェンスが厳しいせいか、ダンクシュートできる範囲が狭いような気がする。

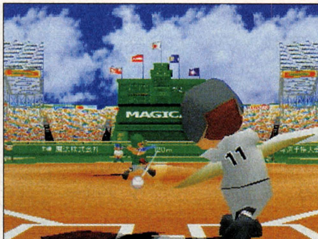
PS '99甲子園

■魔法株式会社　■6月17日
■野球シミュレーション　■5800円
▼Jコード106275

遊んでみました 監督モードでの試合では、細かいところまで指示を出すことができ、甲子園での白熱ぶりが味わえる。ただ、自分で操作するモードは、やや大雑把な感じもしてしまう。

1つの指示が自分の高校を紫紺の優勝旗に近づける！

高校野球をテーマにした人気シリーズの最新作。シリーズの特徴でもあるエディット機能では校歌、校旗、校章なども設定できるためさらに個性的な高校を作れるようになった。試合はより演出面を強化したシステムで、派手なエフェクトなどで試合を盛り上げてくれる。また、監督としてヒットエンドランや守備シフトなど、攻守ともに細かくサインを出せるので、高校野球ならではの駆け引きが楽しめるのも魅力だ。


↑長打警戒、ダブルプレー狙いなど具体的なサインを出せる。状況に応じた指示も重要だ


←選手の能力データは細かい設定が可能。エディットモードで自分好みの選手を作ろう

Goo ストーリーモードや選手のエディット、育成、試合の進め方など、高校野球独特の興奮を実体験できる。

Boo デフォルメされたキャラクターや派手なエフェクトなどは、シリーズのファンでも好き嫌いが分かれそう。

PS オーバードライビンⅣ

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■6月17日
■ドライブシミュレーション　■5800円
▼Jコード107522

遊んでみました 今作もリアルさに力を入れ、猛スピードではカーブをクリアできないなど、現実的なシビアさが再現されている。レースに目的を持たせたことでゲーム性もアップ。

見た目だけでなく、そのシビアさもリアルに再現

実車の運転席を忠実に再現することで人気の、3D公道レースシリーズの最新作。今作では、賞金を稼いでマシンのチューンナップや買い替えをし、レースに次々と挑戦するトーナメントモードが搭載された。また、景色やマシンのフォルムを始めとする、視覚的なリアルさに磨きをかけたのも特徴の1つ。ボディへの光源の映り込みや、衝突時の車体の破損など、より本物らしい視覚的な臨場感で楽しめるようになった。


↑一般車両に接触すると大クラッシュ。美しく光を反射していたボディが無残にへこんだ


←おなじみのポリスカーとのチェイスモード。今回は逃げるだけでなく、ポリスカーを操作することも可能

Goo 車体のフォルムや景観を始め、ボディがクラッシュで変形してしまうなど、リアルさが強化されている。

Boo ハンドルのキレがややルーズで、カーブでの操作感覚が悪い。よく曲がりきれずにクラッシュしてしまう。

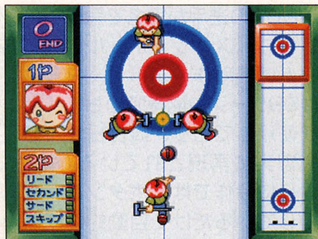
PS SuperLite1500シリーズ　Vol.4 ザ・カーリング

■サクセス　■6月24日
■スポーツゲーム　■1500円
▼Jコード106976

ここに期待 実際の競技同様、ゲームも単純極まりないつくりなので、誰でも手軽に遊べそう。ボタン連打が勝負の分かれ目、というのがなんとも熱くなりそうなゲームだ。

こすってこすってこすって、こすりまくるが勝ち

長野オリンピックから、徐々に人気の出てきたカーリング。競技ルールは、氷のリンクで球となるストーンを投球し、前方のハウス（円）のできる限り中心位置で止めること。ゲーム中は投球方向、回転力をタイミングよくボタンを押して決定。あとはスウィーパ（掃き手）となってボタン連打！氷をこすり、ストーンの停止位置を微妙に修正するのだ。中心に近いほど高成績となるので、このボタン連打が勝敗の鍵だ。


↑リンクをこすって滑りをよくすることで、円の中心まで持ってくるのだ



←世界各国から、全6チームが参戦。1人プレイの他、友達との対戦モードも用意されている

Goo 1500円で手軽に買えて、ゲームも面倒な操作なしにプレイできる。連打勝負というのも分かりやすい。

Boo モードとチーム数が少ない。チームごとに能力差があれば駆け引きにもなっていいのだが。

PS SuperLite1500シリーズ　Vol.7 テナントウォーズα

■サクセス　■6月24日
■ボードゲーム　■1500円
▼Jコード107000

ここに期待 お店を増やしていくだけでなく、仕入れ額と販売額を考えた商品の仕入れなど、考えながらのプレイが楽しそう。モノポリー系が好きな人はハマるかも。

さっさと通らず高～いお店に止まってちょうだい

テナントを買いながら資産を増やしていくボードゲーム。空きマスに止まればお店を買うことができ、そこに他のプレイヤーが止まると収入が得られる。お店はただあればいいというわけではなく、儲け額を考えながら商品を仕入れることが大事。また、お店は隣接して建てることで拡張していき、仕入れ商品の種類も増えていく。いかに効率よく、的確な場所を独占していくかという戦略性も要求されるゲーム内容だ。



↑うまいお店の建て方と、値段の高い商品の仕入れが勝負の分かれ目だ



←お店の休業、商品の値下がりなど、イベントもさまざま。一発逆転のチャンスを見逃さないように

Goo 1500円という低価格のわりに、しっかりしたゲームとなっている。パーティー用に最適だ。

Boo 短期決戦用、長期戦用など遊び方に応じたルール、もしくはいくつかのモードがほしいところ。

PS 元祖ファミリーマージャン2

■日本物産　■6月3日
■麻雀　■5800円
▼Jコード107921

遊んでみました　いたってオーソドックスな内容だが、安心して打てるという意味では良質なソフト。イカサマがないうえにバランスがとれているので、長く遊び込みたくなる。

にぎやかでテンポよく、負けていても気分よく打てる

プレイするうちに腕が上達することで好評を博した3D麻雀ソフトの第2弾。対局相手の驚くほど速い思考時間と、打ち筋の巧妙さが魅力だ。イカサマもないため、純粋に麻雀を打ちたい人に最適の1本と言える。モードは豊富で、上がった役に応じてマス目を進むスゴロク形式のトラベルモードを始め、勝ち抜き戦や麻雀役教室を用意。どのモードも、前作に輪をかけて人間くさくなった対局相手たちのおかげで愉快に打てる。



⬆対戦相手がとにかくしゃべる！　うるさいばかりににぎやかで、明るい雰囲気がグー



⬅手牌重視の3D視点やなじみやすい2D視点など、好みに合わせて6種類の視点切り替えが可能。親切設計だ

Goo　気持ちがいいほどサクサク進む。ここまでテンポよく打てると、ストレスをまったく感じることがない。

Boo　ただの麻雀といった感じ。恋愛やロールプレイングなど、奇抜な設定のストーリーモードがあれば……。

PS せがれいじり

■エニックス　■6月3日
■おバカ　■5800円
▼Jコード104728

じゅげむおすすめ　徹頭徹尾くだらないギャグが連発されていくので、このノリを楽しめるかどうかがすべて。意味不明の単語をどんどん作るごとに行動範囲が増えていく過程も面白い。

遊ぶほどに脳が痺れるナンセンスの洪水！

意味不明すれすれのギャグが次々に飛び出す奇想天外なアドベンチャー。3Dのフィールドを歩き回ってさまざまなオブジェクトに触れると、連想ゲームのような言葉遊びが始まる。ここで単語を作ることで、さらに触れられるものが増えていく仕掛けだ。単語ができるとその言葉が意味する映像が流れるのだが、これがナンセンスで塗り固めたような内容の連続。この映像を見るためズルズルとプレイを続けてしまうのだ。



⬆くだらないギャグがひっきりなしに繰り出されてくる。プレイを続けているとバカになれる!?



⬅どんどん言葉遊びをしていくことで、乗り物が増えて行動範囲が広がっていく。ミニゲームも楽しめる！

Goo　似た単語でも全然違うリアクションが返ってくることもあり、奇妙な言葉遊びに夢中になれる。

Boo　ちょっとオゲレツなノリもあるギャグセンスを理解できないと、まったく面白味を感じられないかも。

PS DX社長ゲーム

■タカラ　■6月予定
■ボードゲーム　■5800円
▼Jコード107743

ここに期待　ボードゲームで一世を風靡した、『人生ゲーム』の社長版。昔プレイした人には懐かしいだろう。リニューアルがどのように盛り込まれているかが、楽しみなところ。

社長になってウハウハ気分。不況の嵐もなんのその

76年に発売されたボードゲームがTVゲーム用にリニューアルされて登場する。プレイヤーは社長となり、資産を増やしながらゴールの博覧会開催地を目指すのだ。マスにはミニゲームが楽しめるカジノマスや、物件を建てられる都市マスなど、イベントが豊富。また、ライバルを蹴落とすアイテムなども多彩で、ひとマスごとの駆け引きや、適切な判断が必要とされる、なかなか奥の深いゲームだ。



⬆プレイ年数は設定自由。とことんまで遊びたい人には、100年間プレイをお勧めしまーす


⬅一番になっても油断はできない。とまったコマで発生したイベントで、散財を強いられてしまうことも！

Goo　シンプルなルールと単純な操作なので、年齢・性別問わず幅広い層に受け入れられそう。

Boo　ボードゲームとしてはスタンダードなのだが、派手さや目新しさがないので新鮮なプレイ感はないかも。

PS CINEMA英会話　第6巻「愛の果てに」

■サクセス　■6月17日
■英会話学習ソフト　■6800円
●CD-ROM4枚組　▼Jコード101044

ここに期待　ストーリーに感情移入しながら勉強するため、学習効率は高そう。また今回は、シリーズ初のノーカット版なので、ボリューム感たっぷりの内容にも期待したい。

英語のお勉強は切ないラブストーリーとともに

海外の名作映画を見ながら英会話を習得できる、学習ソフトの第6弾。今回の題材は、第二次世界大戦後のベルリンを舞台にしたラブストーリーだ。学習ソフトといっても、映画を鑑賞しながら効率よく英語を吸収できるのが本作の魅力。台詞単位の早送り、巻き戻しや字幕切り替えといった機能が、ワンタッチで行える親切設計もポイントだ。反復練習やクイズもあるので、自分のペースで日常会話をマスターできる。



⬆もちろん純粋に映画を鑑賞することも可能。テンションを高めてから練習するのもいい



⬅プレイヤーが主役になり、その人物の台詞だけを感情を込めて練習する実用的なモードもある

Goo　練習モードがたくさん用意されているので、1つのフレーズでもさまざまな角度から学習できる。

Boo　映画が約2時間あるので、字幕切り替えなどをしていると、見るだけでもかなり時間がかかるかも。

パチスロ帝王mini ～Dr.A7～

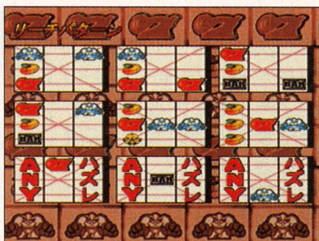
PS

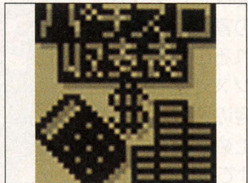
■メディアエンターテイメント/Bull's Eye ■6月24日
■パチンコ ■3800円
▼Jコード107379

ここに期待 現在ホールで高人気の台だけに、利用価値は高いだろう。またポケットステーションの収支表も、一勝負の投資額を計算するのに役立ちそうだ。

山型、谷型だけが山佐のリーチじゃない！

史上初の7ラインパチスロとして人気沸騰中の「Dr.A7（山佐）」を収録した、実機シミュレーション。目押し機能やリーチ目の告知の他、ボーナスデータなど実機攻略に欠かせない多数の機能が搭載されている。また、ポケットステーションにダウンロードすることで、収支表機能やスロット占いなどで遊ぶことが可能だ。なお、日本シスコンから発売されている、パチスロコントローラーにも対応している。


⬆7ライン有効なために、リーチパターンも従来とは異なる。とにかく覚えることだ


⬅身を滅ぼさないように、収支額はしっかり把握しておこう。ポケステならお手軽だしね

Goo 人気台だけに、ホールで打ちまくっている人にはたまらないソフト。研究や金欠時にも使える。

Boo 搭載機種が1つだけというのが魅力不足。モードも少なく、一通りの攻略ができる人には用がない。

パカパカパッション

PS

■プロデュース ■6月下旬
■音楽対戦ゲーム ■5800円
▼Jコード105287

遊んでみました 個人の趣味によって評価が分かれるだろうが、曲調がやや地味に感じられる。手軽に遊べるのは嬉しいが、ラップや激しいロックが好きな人には向かないかもしれない。

気を抜くと演奏中止！　気合い入れてリズムに乗れ！

特に小難しいルールのない最近流行りの音楽モノだが、このゲームは「バトルセッション」というテーマが特徴的だ。4種類の楽器パートを選び、リズムに合わせて表示される4色のチップに対応したボタンを押していくのだ。また、うまく演奏できると、相手の足場にチップを送ることができるのもミソ。チップが溜まると途中で演奏がストップしてしまうという悔しさ満点のシステムなので、演奏にも熱がこもる。



⬆楽器パートによって演奏パターンがまったく違うので、本当にセッションの感覚だ



⬅クラブ系の心地いいノリに加え、ビジュアルもファッショナブル。体を動かしてノリよくリズムを刻め！

Goo 4つのボタンしか使用しないため、操作にはすぐになじむことができる。2人対戦プレイが断然アツい。

Boo 技術の差が大きい人と対戦すると、ろくに演奏できず腹が立つ。せめて最後まで演奏させてほしい。

UFO A DAY IN THE LIFE

PS

■アスキー ■6月24日
■宇宙人捜索バラエティー ■5800円
▼Jコード097985

ここに期待 リアルタイムで動く住人をつぶさに監視し、撮影していくという盗撮チックな感覚を楽しめそう。奇妙な個性を放つアパートの住人たちは、非常に観察しがいがありそうだ。

アパートの住人をのぞき見してるのは何と宇宙人!?

主人公の宇宙人たちの乗るUFOが、地球のアパートに墜落！　行方不明になった仲間たちを見つけ出し、救出するのが目的だ。ところが仲間たちは、環境のせいで透明状態となり、姿が見えない。そこでアパートの住人の挙動を監視、写真で撮影しながら仲間の足取りを突き止めていくのだ。何もない場所で転んだりしたら、そこに仲間がいるかも……？　どこかヘンテコな住人たちの生活を、覗き見する感覚も斬新だ。


⬆住人たちは宇宙人のことなど知らず自分の生活を営んでいる。手がかりを得るため密着だ！



⬅うまく仲間の写真を撮影し、回収できれば行動範囲が広がる。50人もの乗客をすべて発見するのだ

Goo 今までにない斬新なゲーム性で、かなり新鮮なプレイ感が味わえそう。映像やシナリオのセンスも独特。

Boo システム面の独自性が強く、ややハードルは高めかも。キャラクターの奇妙さも、遊ぶ人を選ぶ。

パーラー！プロ・ジュニアVol.1

PS

■日本テレネット ■6月10日
■パチンコSLG ■2900円
▼Jコード107930

遊んでみました さすが日本テレネット、実機の再現度は非常に高い。保留ランプ全点灯時やリーチ時の打ち出し停止機能といった、細かい気配りも嬉しいところだ。

充実した研究機能で「デラマイッタ」攻略に死角なし

パチンコゲームの最高峰と名高い『パーラー！プロ』に、新シリーズが登場。搭載機種を1機種に絞ったかわりに、リーズナブルな価格に押さえてあるのが特徴だ。その記念すべき第1弾では、ホールで現役バリバリの人気機種「CRデラマイッタJ-3」を徹底研究できる。低価格とは言え、研究機能はなかなか本格的で、17本にわたる釘調整を始め、最大ハマリ回転数や収支金額表示など、実戦で十分役立つ内容だ。


⬆グラフィックの美しさには申し分ない。ただ打っているだけでもウキウキする



⬅リーチギャラリーで、ノーアクションやアナザーコメットなど、レアなリーチを存分に鑑賞

Goo 何と言っても価格がお手頃。「CRデラマイッタJ-3」にしか興味がないという人には嬉しい限り。

Boo 搭載機種が1機種では、さすがに物足りなさすぎる。欲を言えば、ストーリーモードがあればよかった。

ズール ～魔獣使い伝説～

N64

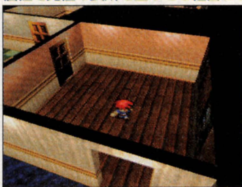
■イマジニア　■6月11日
■ロールプレイング　■6800円
▼Jコード097489

遊んでみました キャラクターはコミカルで難易度も低く、おもに低年齢層をターゲットにした1作という印象。ストレスなくモンスターの収集を楽しめるゲームバランスが最大のウリだ。

戦闘はモンスターに任せ、収集を存分に楽しもう

かわいい魔獣を仲間に加えて戦わせつつ、一人前の魔獣使いを目指すロールプレイング。魔獣は戦闘シーンで入手するのだが、この戦闘部分がオートバトルなのが最大の特徴だ。魔獣はそれぞれ性格づけされており、自分で考え行動する。プレイヤーの仕事は、魔獣同士の相性や性格を考慮して効果的な魔獣のパーティを作り指示を与える。煩雑な要素はまったくなく、魔獣の収集と育成だけを簡単に楽しめるのだ。


⬆同じ魔獣でも性格が異なると戦い方も違う。個性を見極め長所を生かせる組合わせを探せ！


⬅フィールドは3Dだが、複雑ではないので迷うことはない。半自動的に歩くオートモードまで装備！

Goo なにより遊びやすさを優先した作りで、モンスターの収集やストーリー展開に専念して楽しめる。

Boo オーソドックスに徹した作風なので、やや没個性的な印象。新鮮味が欲しい人には向かないかも。

マリオゴルフ64

N64

■任天堂　■6月11日
■ゴルフ　■6800円
●振動パック対応●64GBパック対応　▼Jコード103560

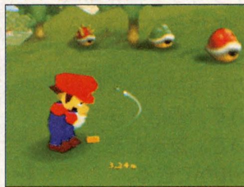
ここに期待 ゲーム的に演出されたゴルフゲームで、実際のゴルフを知らない人でも十分楽しめる作りになっている。隠しテクニックなども多そうだ。

マリオならではのゴルフを子供達のスポーツに

91年にファミコンでリリースされた、名作ゴルフゲーム『マリオオープンゴルフ』から8年ぶりに発売。砂漠やパックンフラワーが仕掛けられたバラエティに富んだ108のホールで競い合うのだ。バンカーショットでは打ち上げられた砂がそのまま残ったり、ショット時のリアルな効果音など、演出面も大きくパワーアップを遂げている。また、『マリオ』シリーズ以外からも、何人かの新キャラクターが追加されている。



⬆マリオと言えばファイアーボール。ナイスショット時に飛び出すのか？


⬅グリーン上のラインを読むことも大事。スネークショットはこんな風に打ちましょう

Goo ゲームならではの奇抜なコース設定が魅力。火の玉ショットなど、隠し要素も多くある。

Boo ゲーム性は高いが、その見た目ゆえに、本格派リアル指向のゴルフファンには向かない。

NBA IN THE ZONE2

N64

■コナミ　■6月3日
■スポーツ　■7800円
▼Jコード101184

遊んでみました 試合中でもフォーメーションの変更ができるので、試合の流れはスムーズ。選手の挙動も細かく再現されているので、見ているだけでも十分楽しめる。

多彩な戦術がハイレベルな試合を盛り上げる

99シーズン開幕時の最新選手データを使用した、バスケットボールゲームの第2弾。スタジアムの内部にもこだわったリアル指向の内容だ。今作の大きな変更点は、なんといっても戦術面の充実ぶり。数種類のオフェンスとディフェンスのフォーメーションパターンが試合中にボタン1つで変更できるようになり、戦略の幅が大きく広がっているのだ。全体的にディフェンスが堅めで、頭脳的な試合展開が楽しめる。



⬆今まではなかなか難しかったスクリーンプレイなども、簡単にできるようになった



⬅おなじみのエディット機能では、リストバンドの位置やハイソックスなど、詳細に設定できてしまう

Goo チーム内での連携プレイがすべてボタンに対応しているので、対戦時の駆け引きが面白い。

Boo 思いどおりのプレイをするにはコントローラーをフルに活用しないといけないので、慣れるまで大変。

あにまるぶり～だ～3

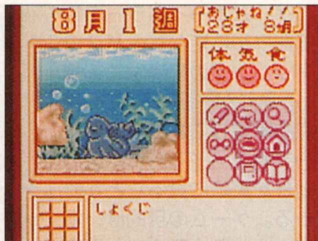
GB

■J・ウイング　■6月3日
■育成SLG　■4800円
●ゲームボーイカラー、通信ケーブル、ポケットプリンター対応　▼Jコード099597

ここに期待 育成のスタイルはひと頃流行した電子ペット風で遊びやすいが、それだけに新鮮味に欠ける面も。通信対戦やポケットプリンターなどにも対応しているのはユニークだ。

あらゆる生き物、なんでもペットにしちゃえ！

人気の生き物育成ゲームの第3弾。鳥や動物などから架空の生き物まで、全320種類以上もの生物を育成。かけっこや水泳、ダンス、玉乗りなど、さまざまな競技の大会に出場させ、好成績を残すのが目的となる。また本作ではストーリー的な要素がパワーアップ。ライバルと育成を競ったり、鑑定士に自分のペットの能力を判定してもらうなど、より物語性が増した。また、通信ケーブルで対戦プレイも可能で遊びが広がったぞ。



⬆育成できるペットの種類はとにかく多い。ペット同士を結婚させれば血筋も残せるのだ


⬅ステータスが上がれば、ミニゲーム形式の大会に出場。ペットの能力に応じた大会に出場させていこう

Goo 育成できる生き物の種類が非常に多様で、好みによってさまざまなペットを飼うことができる。

Boo 生き物の数は多いが育成の方法は同じなので、繰り返しプレイするのには向かない。飽きるのが早そう。

GB カンヅメモンスター　パフェ

■スターフィッシュ　■6月上旬
■育成シミュレーション　■3980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード106615

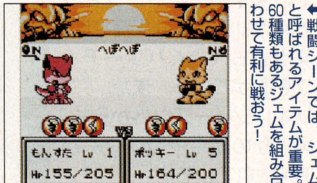
遊んでみました ゲームボーイカラーに対応した美麗画面で、モンスターのかわいさも倍増。ゲーム内容に変化はないが、新たにオマケのパズルゲームも加わり、お買得感も増している。

マンツーマンの育成で最強モンスターを作れ！

昨年リリースされた、モンスター収集型育成シミュレーションがリニューアル。カンヅメから生まれるモンスターを育て、リーグ戦のバトルで勝ち抜き最強のモンスターを育て上げるのだ。育成の方法はエサを与えたりおもちゃで機嫌をとってコンディションを整えるなど、親身になって感情移入しながら育てられる。モンスターの種類が数多く用意されていて、通信ケーブルをつないで、友達とモンスターバトルができる。



↑気まぐれなモンスターをお世話して、ステータスを調整。適当にしていると調子が悪くなる



←戦闘シーンでは、ジェムと呼ばれるアイテムが重要。60種類もあるジェムを組み合わせて有利に戦おう！

Goo 育成と戦闘という、モンスター収集型ゲームの楽しさのキモの部分だけを存分に楽しめるのがいい。

Boo ゲーム内容自体は昨年リリースされた前作と変化はないので、前作ファンは魅力を感じづらいかも。

GB アクアライフ（仮）

■タム　■6月予定
■熱帯魚育成シミュレーション　■3980円
●ゲームボーイカラー、通信ケーブル、ポケットプリンター対応　▼Jコード101982

ここに期待 熱帯魚の飼育は鑑賞用として人気が高いジャンル。飼育できる数はさほど多くないが、実際に熱帯魚を飼える知識が身につくという、リアリティさがあるのが○。

移動時間に画面を覗いて、熱帯魚でちょっと一息

ゲームボーイに熱帯魚の育成ゲームが登場。プレイヤーは餌をあげたり水槽を掃除したりして、熱帯魚たちを育成していく。モードには自由に育成を楽しめるフリーと、課題をクリアしていくシナリオがあり、シナリオをクリアしていくごとに、フリーで飼える魚が増えていくのだ。またクリア時のレベルが高いと、特殊な魚を入手することも可能。魚や卵の交換もできるので、友達とワイワイやるのも楽しいかも。


↑水槽の中のオブジェや水草はプレイヤーが選択できるので、いろいろ楽しんでみよう


←飼育のリアルさがあって、病気にかかったり、卵を産んだりのイベントもちゃんと発生する

Goo 熱帯魚の種類や飼育不明点なども、図書館モードで調べられるので、実際の魚が飼える知識も身につく。

Boo 飼える熱帯魚の種類が、少ない気もする。現実では飼えない魚種をたくさん飼える醍醐味もほしいところ。

GB スーパーブラックバス ～リアル・ファイト～

■スターフィッシュ　■6月25日
■フィッシングシミュレーション　■4500円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード106623

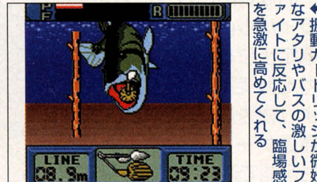
ここに期待 従来のゲームボーイの釣りゲームはどちらかというとお手軽なものが多かったが、本作は水中3D視点のおかげで、ワンランク上のリアルなプレイ感が味わえそうだ。

ブルッと手元が震えるほど活きのいいバスと勝負！

ゲームボーイカラーの性能をフルに活かし、バスフィッシングの醍醐味を追求した釣りゲーム。水中3D視点を実現しており、リトリーブやファイト時にバスの動きを実際に見ることができる。ゲームの目的は、地方大会から全国大会へと勝ち進み、バスプロNo.1を目指すこと。大会ごとにルールが異なるため、いろいろな状況のもとで挑戦できるのだ。また、絶対にバスが釣れるというありがたいモードも用意されている。



↑キャストポイントはとても充実しているので、ポイント探しに楽しみを求める人も安心



←振動カートリッジが微妙なアタリやバスの激しいファイトに反応して、臨場感を急激に高めてくれる

Goo 振動カートリッジの採用は非常に画期的。これなら、ファイト時の気合いの入れようが違うというものだ。

Boo グラフィックがアニメ調で、一見子供向けっぽい。ファイト時にもなんだかほのぼのしてしまいそう。

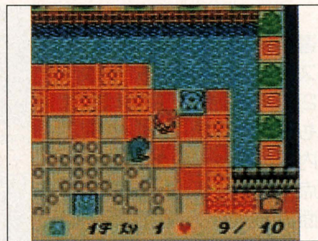
GB アザーライフ　アザードリームスGB

■コナミ　■6月10日
■ロールプレイング　■4300円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード100005

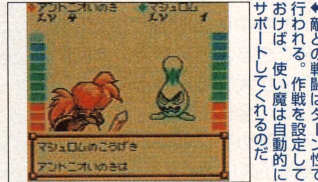
ここに期待 プレイステーション版では恋愛などの豊富なイベントが楽しみの1つだったため、本作でもイベントが頻繁に発生すれば、メリハリの効いた展開が楽しめそうだ。

心強い使い魔がいるから、探索も怖くない！

97年にプレイステーションで発売されたロールプレイングの移植作。使い魔を従える主人公を操作し、幻の魔物のタマゴを求めて、入るたびにマップが変化する塔を探索していく。本作の面白味は、塔の中で発見したタマゴを孵し、使い魔の種類を増やすことにある。使い魔同士を融合させれば強力な種族を生み出すことができ、どんどん戦力がアップするのだ。また、通信を利用すれば、使い魔の交換や売買ができる。



↑マップ上のそこかしこに、落とし穴やダメージ床といったトラップが仕掛けられている



←敵との戦闘はターン性で行われる。作戦を設定しておけば、使い魔は自動的にサポートしてくれるのだ

Goo 使い魔たちの能力がバラエティに富んでいて、どの使い魔を連れていくか考える楽しみもある。

Boo いくらマップが毎回変化するとは言え、1つの塔を延々と探索し続けるだけだと作業的な感覚も。

サバイバルキッズ ～孤島の冒険者～（仮）

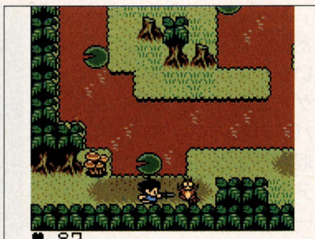
GB

■コナミ　■6月17日
■ロールプレイング　■4300円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード107573

ここに期待 衣食を気にしながら冒険していくというプロセスがなんとも新鮮だ。アイテムの組み合わせで役立つ道具を生み出していく、サバイバルならではの楽しさも見どころ。

戦いに勝ったって、飢え死にしてちゃ意味がない!?

未開拓の無人島で生存を賭けた冒険を繰り広げていくロールプレイング。生き残るためには凶暴な動物などを退治するだけではなく、飢えや渇きや疲労を癒すために食事や水などを確保しつつ冒険しなくてはならない。実際のサバイバルと同様の緊張感あるプレイを楽しんでいけるのだ。自由度が高いのも特徴で、釣りで食料を確保したり、道具を組み合わせたりすることで、高度なアイテムを作成できるのも面白い。



⬆戦闘はリアルタイムではないので、じっくり思考して戦える。飛び道具なども使用可能だ



⬅島内を冒険することで、アイテム発明のヒントが見つかることも。どんどん行動範囲を広げていくのだ!

Goo 生存の技術やアイテムを得ていくという、本物のサバイバルさながらの緊張感を楽しめそう。

Boo 主人公が死んでも途中セーブからの再開ができないので、つねに緊張感を持続している必要がある。

ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB

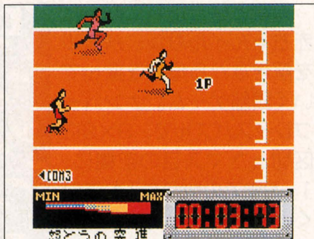
GB

■コナミ　■6月24日
■スポーツ　■4300円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード099996

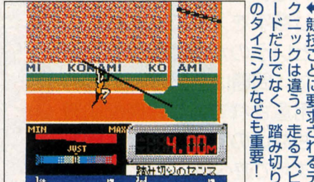
ここに期待 単純そのもののボタン連打が基本なので、誰でも気軽にハマれそう。砲丸投げや円盤投げ、やり投げなどの遠投系の競技がどう差別化されているかが気になるところ。

連打連打で陸上競技の記録を塗り替えろ！

「デカスロン」と称される陸上10種目を楽しめるスポーツアクション。基本はボタンの連打で、ひたすら叩けば選手のスピードが上がる。単純明解なシステムだけに、かなり夢中になれそうだ。競技も豊富で100メートル走などの短距離から持久力勝負の長距離走、タイミング重視のハードルや走り幅跳びなど、変化に富んだプレイを満喫できる。さらには育成モードで、オリンピックの出場選手をめざそう！



⬆とにかく連打でライバルを抜きされ！　通信対戦もサポートしており対戦プレイも可能だ



⬅競技ごとに要求されるテクニックは違う。走るスピードだけでなく、踏み切りのタイミングなども重要!

Goo 競技の数は多いが、いずれも直感的にプレイできるシンプルなスタイルで非常に取っつきやすい。

Boo どの競技も、ボタン連打とボタンを押すタイミングを競うだけなので飽きてしまうのも早そう。

スパイ アンド スパイ

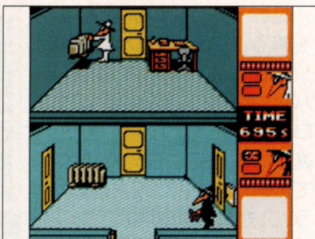
GB

■ケムコ　■6月下旬
■対戦アクション　■3980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード105848

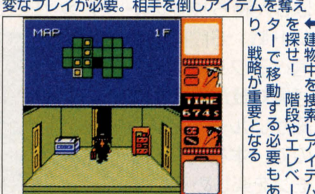
遊んでみました さすがにゲームボーイカラー専用だけあり、グラフィックはなかなか綺麗。ゲーム内容自体に変化はないが、スピーディーでスリリングなプレイ感はいまだに健在だ。

スパイの基本は罠？　相手の行動の裏をかけ

86年にファミコンでリリースされた、対戦型の頭脳アクションがリニューアル。建物の中に隠されたアイテムを、敵スパイより先に探し出して脱出するのが目的だ。アイテムは家具の中に隠されているが、これに罠を仕掛けて敵を妨害したり戦うことも可能。罠にハマるとアイテムを手放してしまうので、いかに効果的に罠を仕掛けるかに夢中になってしまうのだ。もちろん、通信ケーブルを用いれば対戦プレイも楽しめる。



⬆アイテムの配置は毎回変化するので、臨機応変なプレイが必要。相手を倒しアイテムを奪え



⬅建物中を捜索しアイテムを探せ! 階段やエレベーターで移動する必要もあり、戦略が重要となる

Goo ゲームのテンポが非常に早く、スリル感をたっぷり味わえる。うまくトラップが成功すれば爽快そのもの。

Boo トラップに1つ引っ掛かるだけで、有利不利が突然入れ替わることもあり、理不尽に感じることもある。

ワールドサッカーGB2

GB

■コナミ　■6月24日
■スポーツ　■4300円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード104841

ここに期待 サッカーの面白さは対戦相手とのボールの奪い合い、作戦の読み合いなどの駆け引きだろう。それをゲームボーイで本格的にできるというのだから期待できそうだ。

サッカーは個人技より戦術と駆け引きがポイント!?

対戦の駆け引きに重点を置いたシリーズの第2弾。12種類24パターンのフォーメーションを選択でき、それを試合中に切り替えることができるなど作戦面のこだわりは高い。さらにパスコースのカットプレイや、ヒールリフトなどのフェイントヘディングでの空中戦など多彩な動きが堪能できる。32ヵ国の代表チームが登場し、日本選手だけは全員実名で登場する。また、通信ケーブルを使えば友達と熱い対戦も可能。


⬆試合の組立では重要なパス。難易度は高いが中田ばりのスルーパスだって再現できるぞ


⬅これで試合が決まってしまう緊張のPK戦。どこに蹴り入れようか、選手の能力と相談しながら決めよう

Goo 携帯ゲーム機の利点の1つである通信対戦で本格的な駆け引きを楽しめる。登録されている選手も多数。

Boo 小さい画面での試合は、スピード感に乏しく、ボールや選手がゴチャゴチャして分かりにくそう。

GB ルーカのぱずるで大冒険

■ヒューマン　■6月11日
■パズル　■3800円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード107221

遊んでみました　数字を使った分かりやすいルールで、取っ付きやすい。ただし、赤ちゃんイルカのかわいいキャラクターとは裏腹に難問が多く、パズルとしては難しいレベルかも。

母を訪ねて、数字パズルを300問！

母親と生き別れになった赤ちゃんイルカが、パズルを解きながら母親を探していく頭脳ゲーム。ナンバープレイスパズルで、9×9に区切ったマス目の空欄に、1〜9までの数字を入れていくというもの。ただし、縦と横の列、それに色分けされた3×3のマスの中には同じ数字を入れてはいけないというのが頭の使いどころだ。問題は全部で300問も用意されており、時間制限もないので、じっくり腰をすえて遊べる。



↑数字の入力を取り消すアンドゥや、問題のやり直しがボタン1つでできるのが便利だ



←パズルを2問クリアするごとに、赤ちゃんイルカが芸を披露。パズルの合間の息抜きにもなる

Goo 年齢を問わず気軽に楽しめるうえ、とにかくたくさん問題が収録されているので、お買い得度は満点。

Boo 問題数が多いわりに、クリアごとの難易度上昇率が高めに設定されているのが辛いところ。

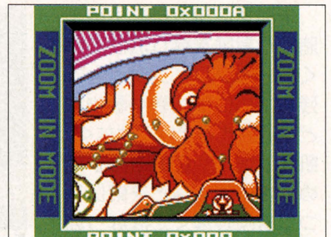
GB パチンコCRモーレツ原始人T

■ヘクト　■6月4日
■パチンコ　■3980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード107727

ここに期待　モノクロの画面で打つパチンコは味気なかったが、このソフトではカラーで打てるのが強み。実機に近いアクションの滑らかさが再現されていれば十分楽しめそう。

多彩なリーチアクションも、本物同様カラフルに再現

パチンコの楽しみの1つと言えば、打っていて楽しいカラフルな絵柄。そこで、ゲームボーイカラーに初のパチンコソフトが登場だ。収録機種は、多彩なリーチアクションが人気の「CRモーレツ原始人T」。実機攻略の要素はなく、純粋に店と台を選んで打っていくシンプルな作りになっている。現実のように、所持金は次回に持ち越すことができるので、1週間でどれだけ所持金を増やせるかなどに挑戦してみると面白い。



↑釘の検討は台選びの大事な作業。拡大機能が付いているので非常に見やすい



←ひとたびポケットから取り出せば、「CRモーレツ原始人T」のにぎやかな画面とBGMがスタート！

Goo リーチや大当たり時には液晶画面がクローズアップされるため、愉快なアクションを存分に楽しめる。

Boo 1機種しかないわりに価格が高い。ストーリー的なものがないため、淡々とした感じになるかも。

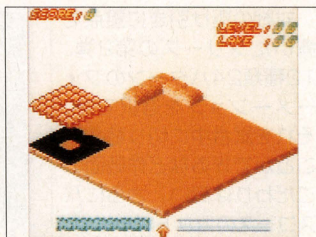
GB ウエットリスGB（仮）

■イマジニア　■6月予定
■大洪水パニックアクションゲーム　■価格未定
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード107671

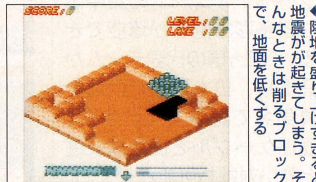
ここに期待　N64版からのしっかりした移植なら、かなり燃えるはず。隠しボーナスが数多くあるので、慣れれば慣れるほど楽しくなるに違いない。

あっちでも水漏れ。こっちでも水漏れで修復に大忙し

昨年、N64で発売された『ウェットリス』を移植。上から落ちてくるさまざまな形のブロックでダムを築き、水をこぼさないようにして得点を稼いでいく。溢れた水はタンクメーターに溜まっていき、これがいっぱいになるとゲームオーバー。ダムに水をたくさん溜め、一定以上のダムを作ることで、虹がかかったり、アヒルが生まれたりとさまざまなイベントが発生する。また、隠しフューチャーも盛りだくさんだ。



↑うまく区分けしながらダムを作っていく。すきまをなくすのが、水をこぼさないコツだ



←陸地を盛り上げすぎると地震が起きてしまう。そんなときは削るブロックで、地面を低くする

Goo とにかく得点稼ぎが楽しいゲーム性。忙しさの中に、ゲームの面白味が凝縮されている。

Boo 陸地が狭いため、思うようにダムの区分けができない。広さが決められないのは残念なところ。

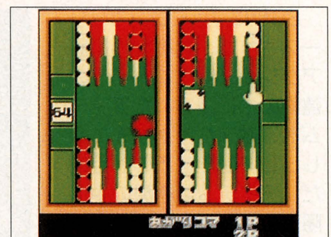
GB バックギャモン

■アルトロン　■6月予定
■ボード&テーブル　■価格未定
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード107361

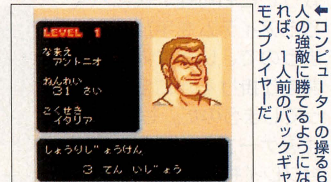
ここに期待　日本での知名度はまだ低いものの、戦略と運を駆使する奥の深いボードゲームだけに、ハマる人も多いのでは。ただし、コンピューターの実力と速さが気になるところ。

盤上で繰り広げる頭脳戦は運と戦略がカギ

世界で3億人の遊戯人口を誇るというバックギャモンがゲームボーイで登場。バックギャモンは、サイコロの目に従って15個の駒を進め、対戦者より先にすべての駒が上がれば勝ちという、1対1の対戦型すごろくと言えるゲームだ。本作では6人勝ち抜きのトーナメント戦、6段階のレベルを選べるフリー対戦、そして通信対戦が用意されている。細かいルール変更もできるので、本格的にバックギャモンを楽しめる。



↑自分と相手の駒の進行方向は逆。ただ進むだけでなく、相手を抑えることも重要だ



←コンピューターの操る6人の強敵に勝てるようになれば、1人前のバックギャモンプレイヤーだ

Goo シンプルなボードゲームなので、ゲームボーイで遊ぶのに向いている。カラー対応で画面も見やすい。

Boo テクニックを指導してくれるモードなど、初心者用の設定がないのは残念。演出面が淋しい気も。

GB 漢字BOY

■J・ウイング　■6月3日
■学習問題　■4800円
●ゲームボーイカラー、ポケットプリンター対応　▼Jコード099571

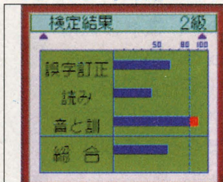
遊んでみました 2級から7級まで、レベルに応じて勉強できるので漢字力アップには最適と言えるだろう。ミニゲームも勉強の合間の息抜きとして挑戦するのに向いている。

多彩なジャンルの問題で、漢字の奥深さが見える

人気のある資格の1つ、日本漢字能力検定に対応した学習ソフト。ステージ別に7級から2級までの試験問題が収録されており、漢字の読みや画数、類義語に誤字訂正など、総合的に課題をフォローできるという内容だ。さらに実際の試験日時や料金といった具体的な手続きの説明が付いているなど、サポート体制も充実している。また漢字を使った4種類のミニゲームも用意されており、気軽に漢字と親しむことができる。



↑試験問題だけでなく、パズルや国名当てクイズなどのお遊び的な要素もあるのが嬉しい



←試験問題を解き終わった後は課題ごとの正解率をグラフ化し、合格判定までしてくれるという親切設計だ

Goo 実際の漢字検定に基づいた問題を収録しているので、より実践的に漢字を学ぶことができる。

Boo 同じ級を数回、プレイすると同じ問題がいくつか出題される。全体の問題数はあまり多くないのかも。

DC 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン

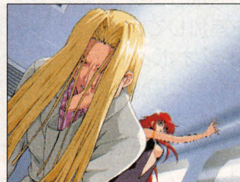
■パンサーソフトウェア　■6月予定
■リアルタイムアクションシューティング　■5800円
▼Jコード101451

遊んでみました 派手にバトルを楽しむタイプではなく、むしろじっくり迷宮を捜索していくのがメイン。戦闘時には移動と照準の両方を操作する必要があるなどマニアックな作りだ。

危険満載の宇宙基地。無駄撃ち禁物、冷静に捜索だ

95年にリリースされたSFアクションロールプレイング『SPACE GRIFFON VF-9』のリニューアル版。月の裏側の基地で起きた異常を調査するため、変形可能なロボットを駆って基地を捜索していくのだ。戦闘はアクションで、敵との遭遇時には即座に戦闘モードに移行し、リアルタイムで応戦しなければならない。人の気配のない無機質なダンジョンを探索していく、重々しい緊張感がたっぷり味わえるのだ。


↑戦闘は力任せではダメ。相手の動きを見切り、死角に回り込んで攻撃する必要があるのだ


←仲間と交信して情報を得るのも大事。シナリオの要所ではアニメーションが挿入され、物語を盛り上げる

Goo グラフィックの質感や操作感は前作から格段に向上。アニメシーンの挿入で深いストーリーも楽しめる。

Boo 基本的には移植に近い作風なので、前作をプレイしたなら新鮮味はない。全体的に爽快感に欠ける作り。

and more!! 6月発売予定のその他の携帯ゲームはこちら

タイトル	機種	発売日	メーカー	Jコード	価格
ファミリートランプ	GB	6月下旬	カルチャーブレーン	106828	3200円
白江七段囲碁教室	GB	6月下旬	カルチャーブレーン	106836	3200円
本格将棋「聖」	GB	6月下旬	カルチャーブレーン	106844	3200円
シェラザード伝説	GB	6月予定	カルチャーブレーン	006696	3900円
ウルトラベースボールGB	GB	6月予定	カルチャーブレーン	103403	3980円
ポケットモンスター金	GB	6月予定	任天堂	055956	価格未定
ポケットモンスター銀	GB	6月予定	任天堂	055964	価格未定
サムライスピリッツ！2	NEO・POC	6月10日	エス・エヌ・ケイ	104361	3800円
マジカルドロップ ポケット	NEO・POC	6月24日	データイースト	104281	3800円

じゅげむオススメ BOOKS＋CD

『パワーストーン』オリジナル・サウンドトラック／カプコン
発売中／2100円(別)

オーケストラ演奏をベースとした、表情豊かな音楽がぎっしりと詰まっている『パワーストーン』のサントラ盤。親しみやすいメロディが心地いい。初回生産分にはメダルが付く。

『猫侍』攻略ガイドブック
毎日コミュニケーションズ
発売中／1100円(別)

『猫侍』の怪しげな魅力をキャラクター図鑑や相関図をとおして、余すところなく紹介している。基本から応用まで、全5編で綴られた誌面構成が見やすく、実用度も高い。

DC

ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

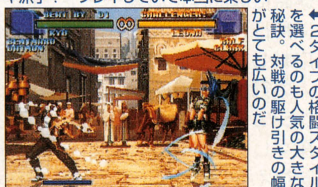
■エス・エヌ・ケイ　■6月10日
■格闘アクション　■5800円
▼Jコード098621

遊んでみました　グラフィックやキャラクターの動き、ゲームスピードなど、移植度はかなり高く感じた。完全移植と言ってもいいほどで、アーケード版のファンも満足できるはず。

人気キャラよりどりみどりの3on3は、やり込み度300％

毎年恒例、アーケードで大人気の対戦格闘がドリームキャストに進出。SNKの人気キャラクター38人による、3対3のチームバトルというにぎやかさが魅力だ。ゲームシステムはアーケード版『98』をそのまま踏襲し、移植特典としてアニメムービーやポリゴングラフィックを追加している。また、ネオジオポケット版『KOF R-2』との連動によって隠しビジュアルが見やすくなるなどのサービス要素も嬉しい。


⬆必殺技、超必殺技ともに、演出はメチャメチャ派手！　プレイしていて本当に楽しい


⬅2タイプの格闘スタイルを選べるのも人気の大きな秘訣。対戦の駆け引きの幅がとても広いのだ

Goo　キャラクター人気が強いゲームだけに、隠しビジュアルやアニメムービーなどの追加要素も楽しみ。

Boo　アーケード版のファンも新鮮な気分で遊べるように、ゲームシステムの変更点がほしかった。

DC

生体兵器　エクスペンダブル

■イマジニア　■6月予定
■シューティング　■5800円
▼Jコード106909

ここに期待　シューティング本来の面白さを突き詰めた、ストイックなスタイルが新鮮に感じる。それだけに、美麗なグラフィックやド派手なエフェクトにも期待できそうだ。

無駄な指令はいらない。目標は「破壊」のみ！

地球の植民地惑星に巣食ったエイリアンを、人型兵器を使って倒していくシューティング。ショットとボムを使って敵を全滅させるという単純明快な内容ながら、爆発の派手なエフェクトや弾避けの緊張感をとことん追求しているのが特徴だ。邪魔な障害物もガンガン壊せるので、ストレス解消にはもってこい。ステージ数も全16面と豊富で、ジャングルや火山など、所構わず打ちまくる豪快なバトルが楽しめる。


⬆2人同時プレイも可能。2倍の火力で、障害物もろともエイリアンをなぎ倒せ！


⬅普段は見下ろし型のカメラアングルだが、状況によってさまざまな視点に切り替わるという演出も

Goo　難しい戦略を立てる必要がなく、目の前のエイリアンを次々に倒していくというシンプルさがいい。

Boo　プレイヤーの武器は銃器だけなのに、メインウェポンを3種類しか持てないというのはちょっと残念。

DC

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

■バンダイ　■6月予定
■シューティング　■6800円
▼Jコード100331

ここに期待　歴代の『ガンダム』をテーマにしたゲームの中でも、モビルスーツのかっこよさと戦場のリアリティさは抜群。まさに真に迫る迫力で一年戦争が体験できそうだ。

史実では語られない一年戦争がそこにある

根強い人気を誇る初代『ガンダム』に新たな外伝が登場する。舞台はジオンのブリティッシュ作戦で、コロニーが落ちたオーストラリア大陸。連邦のジム小隊の隊長となり、部下を率いてジオンへの反攻作戦に参加するという内容だ。システムは、サターン版の外伝3部作と同じステージクリア型で、コクピット視点の3Dアクション。本物の質感を漂わせるモビルスーツに加え、武骨で人間味のあるシナリオも魅力だ。


⬆戦闘は接近戦から、遠くのモビルスーツを狙撃する遠距離戦まで戦略性に富んでいる



⬅ステージの冒頭には、上官からの司令が下される。その内容に従い、作戦を立てて戦場に向かうのだ

Goo　とにかくモビルスーツがリアルでカッコイイ。子供の頃「ガンダムごっこ」をした人にはたまらないかも。

Boo　登場キャラクターがアニメ調ではなく、戦記マンガのような人間くさいリアル調なので、好みが別れそう。

DC

ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

■セガ・エンタープライゼス　■6月17日
■スポーツ（プロレス）　■5800円
●ビジュアルメモリ、アーケードスティック、VGAボックス対応　▼Jコード099716

ここに期待　グラフィックの美しさは、思わずため息がもれるほど。この分なら、アクションの滑らかさにも相当期待できる。全日ファンなら絶対に買い、というところか。

まるで生命を吹き込まれたかのような躍動感を見よ！

97年にサターンやアーケードで大人気を呼んだプロレスゲームの第2弾。ジャイアント馬場を筆頭に、三沢、川田、ベイダーなど、全日屈指の人気レスラーが勢ぞろいだ。前作同様、対戦格闘のようなゲーム性による高いスピード感や迫力が、本作の大きな魅力になっている。また、育成モードはさらに進化し、ビジュアルメモリを介することで、育てたレスラーをアーケード版で闘わせることが可能だ。


⬆モーションキャプチャー＋3Dスキャンの徹底で、レスラーの個性ある動きを完全再現


⬅念願のタッグマッチを、プロレスゲーム史上初の秒間60フレームで実現。怒涛のツープラトンが炸裂だ！

Goo　ビジュアルメモリによるアーケードゲームとの連動が魅力。エディットがかなりアツクなりそう。

Boo　リアルさを追求したため、レスラー達に対するプレイヤーの好き嫌いがハッキリ出てしまいそう。

DC 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋

■ハドソン　■6月予定
■懸賞ソフト　■1480円
●ネットワーク対応　▼Jコード107611

ここに期待 実際の懸賞に応募できるというのが最大の魅力。ハガキを書くのと違って、インターネットなら手間がかからずサクサクと済みそうだ。

一度当たれば病みつきに。懸賞生活様様ですねぇ

「人は懸賞だけで生きていけるか？」をテーマに始まった、『進ぬ！電波少年』の人気コーナー「電波少年的懸賞生活」をゲームで再現。プレイヤーはなすびとなって、懸賞生活にトライするのだ。応募できる懸賞は2種類あり、1つは当選品でなすびの生活を充実させていくバーチャル懸賞。もう1つのリアル懸賞は、インターネットを介して、実際の懸賞に応募できるのだ。もちろん、当選した懸賞品は君のものだ。



↑番組ですっかりおなじみとなった、なすびの部屋。ひたすらハガキを書け


←アクション選択でいろいろなことができる。当選品が届いたら、必ず当選の舞をするべし

Goo 実際の懸賞雑誌に応募できる。なすびの絵が面白おかしく、そして番組の雰囲気を忠実に再現している。

Boo このソフトだけのオリジナル懸賞など、お得感を高めるようなオリジナリティがほしいところだ。

WS カオスギア～導かれし者～

■バンダイ　■6月10日
■シミュレーション　■3800円
▼Jコード101796

ここに期待 カードゲーム版の持ち味であった、おごそかな世界観が忠実に反映されているといいが。イベントなどが豊富に用意されていれば、より深く楽しめそうだ。

カードのデッキ構築同様に、部隊の編成がカギ！

中世ファンタジー風の世界観が人気のトレーディングカードゲームを、戦略シミュレーションとしてゲーム化。プレイヤーは賃金を支払って英雄、指揮官、兵力を調達し、自由に部隊を編成して敵と戦っていく。敵の城を落とせばステージクリア、悪のカオスゲイナーを倒すのが目的。戦闘は、オーソドックスなターン性によるコマンド選択式で、カードゲーム版を知らない人でも安心してできる作りになっている。



↑イラストデザインは、『ガンダム』シリーズを手がけた逢坂浩司氏や川元利浩氏が担当



←カードゲーム版の英雄、指揮官、兵力、城が登場。カードゲームとはひと味違う活躍が見られるぞ

Goo カードゲームそのままではなく、本格的なシミュレーションに仕立ててあるため、やりがいがある。

Boo 敵の戦力を奪うことができるのかどうか分からないが、もしできないのなら面白味が半減するだろう。

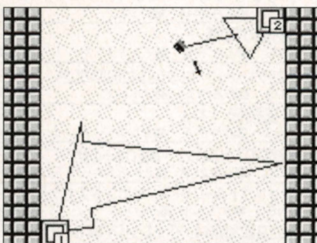
WS アンカーズフィールド

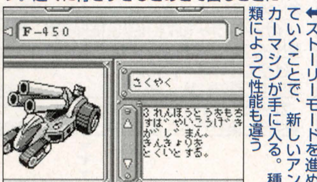
■サミー　■6月24日
■シミュレーション　■3800円
▼Jコード105376

ここに期待 要は、おはじきや鉛筆を使って遊んだ陣取りゲームと同じ。遊んだ覚えのある人は分かると思うが、結構熱中して遊んでしまうシンプルゲームだ。

君はコツコツ派？　それとも一発大ゲット？

自分の陣地からアンカーという道具を発射して、囲んだフィールドを占領していく陣取りシミュレーション。アンカーは一度発射したら、3発目にはいったん陣地に戻らなければならない。つまり、三角形を描くように囲んでいくわけだ。これを繰り返し、相手より先にフィールドの40%以上を占領すれば、ステージクリアとなる。ステージは全40面にも及び、ストーリーモードの他、通信による対戦も楽しめる。


↑3回目の発射で戻らなければいけないのがミソ。遠くに行きすぎるとあとで困ることに



←ストーリーモードを進めていくことで、新しいアンカーマシンが手に入る。種類によって性能も違う

Goo 凝った要素がないシンプルなゲーム性だけに、一度始めたら病みつきになりそうな感じがする。

Boo 相手を妨害するアイテムなど、ゲーム展開に波を持たせる、ちょっとしたアクセントがほしかった。

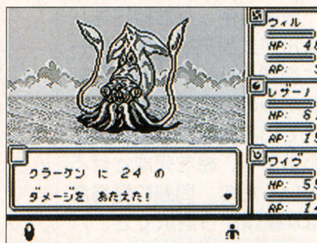
WS ヴァイツブレイド

■バンダイ　■6月24日
■ロールプレイング　■3980円
▼Jコード101761

ここに期待 通信対応ということだが、プレイヤー間でヴァイツを合成できるのだろうか。そうだとしたら、ヴァイツの合成だけでも相当遊び込めそうな予感。

ストーリーよりもヴァイツコレクションにハマる!?

中世ヨーロッパ風の世界を舞台にした、シリアスタッチのロールプレイング。このゲームのウリは、戦闘中に、ヴァイツと呼ばれるモンスターを捕らえて仲間にできること。さらに、仲間にしたヴァイツ同士を合成すれば、新種のヴァイツを生み出せるのだ。ヴァイツは180種類以上も存在するため、そのすべてを仲間に加えるのも大きな楽しみになる。アイテムの合成も可能など、遊び込める要素が満載だ。



↑一騎打ちやタッグマッチ、タイムアタックなど、戦闘スタイルが豊富に用意されている



←イベント時の行動によって、ストーリー展開やエンディングが変化していく。何度も繰り返し遊べるのだ

Goo コレクション魂の熱い人は、ヴァイツ収集に夢中になるはず。携帯ゲームながら、じっくりプレイできそう。

Boo マルチエンディングのため、何度もプレイしないと物語の真実を知ることができないかも。

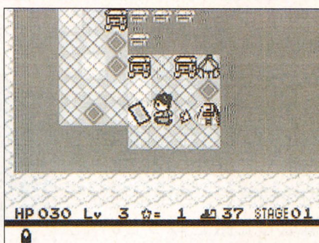
WS 鉄拳カードチャレンジ

■バンダイ(企画・開発 ㈱ナムコ)　■6月17日
■カードバトル　■3800円
●通信ケーブル対応　▼Jコード101389

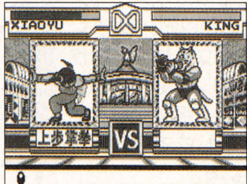
ここに期待 キャラクターの個性が、どう生かされているかが気になるところ。トレーディング好きとしては、カードの種類が全何枚になるのかも期待がかかる。

ファンならコンボの組み合わせはお分かりでしょう

アーケードやプレイステーションで大ヒットした3D対戦格闘『鉄拳』シリーズが、カードバトルゲームになった。各キャラクターの技がカード化されており、格闘の醍醐味であったコンボ攻撃も、カードの組み合わせで再現できるのだ。マップを探索してカードを集め、最終ボスを倒すアドベンチャーモードの他、コンピューター戦や通信対戦のバトルモードが用意されている。また、通信でカード交換も可能だ。



↑仕掛けを解きながらカードを集め、キャラクターを育てていく



←格闘でおなじみの技の数々がカードになっている。驚異の10連コンボも繰り出せるのか!?

Goo 格闘のキモである特殊攻撃や連続コンボが、うまくカードの技として取り入れられている。

Boo マップ画面やキャラクターが子供よりで、格闘ゲームのリアルな絵柄に慣れていると違和感がある。

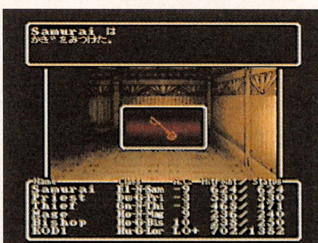
SFC Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ ～Story of Llygamyn～

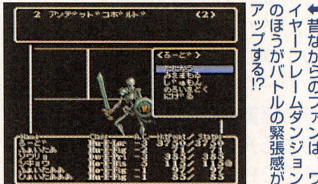
■メディアファクトリー　■6月1日
■ロールプレイング　■3000円
●ニンテンドウパワー専用　▼Jコード108545

ここに期待 システム面の改良で、初心者でも気軽に名作の魅力を堪能できそう。また3作がまとまったことで、同一パーティーでのシナリオ制覇という楽しみもある。

追加要素満載の名作を自分の好みに合わせて楽しもう

名作ロールプレイング『ウィザードリィ』の初期3作が、書き換え専用ソフトでリニューアルされる。仲間とともにダンジョンに潜り、失われた宝物を取り戻すストーリーはそのままだが、追加要素は盛りだくさん。特にセーブエリアの増加やレジューム機能によるリセット直前からのゲーム再開など、危険回避的な要素は大助かり。もちろんパソコン版のシビアな設定にも変更でき、多くのファンが満足できる1本だ。


↑イベントやダンジョン内のグラフィックも追加され、ビジュアル的にもパワーアップ


←昔ながらのファンは、ワイヤーフレームダンジョンのほうがバトルの緊張感がアップする!?

Goo 豊富な親切設定の変更が自由にできるので、自分好みのスタイルでゲームを楽しめるのが嬉しい。

Boo 内容が大幅にボリュームアップしているため、これ1本でメモリーカセットの容量を全部使ってしまう。

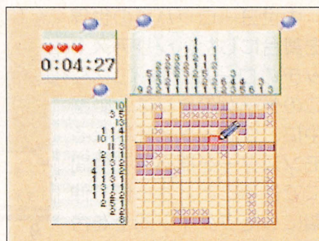
SFC お絵かきロジック

■世界文化社　■6月1日
■パズル　■2000円
●ニンテンドーパワー専用　▼Jコード108537

ここに期待 パズル誌などではおなじみの簡単ルールだけに、とっつきやすさは満点。問題数が多く、難易度も細かく分かれているので、全問制覇するのに熱中できそう。

知能パズルに熱中すれば、そこに名画が誕生する！

数字を使ったお絵描きパズルがニンテンドウパワーに登場。ルールは単純で、パネルの縦と横の列に書かれている数だけマス目を塗りつぶし、絵を完成させるというもの。問題の難易度は4種類から選択でき、パネルの大きさは各レベルごとに5×5から5マス間隔で25×25まで用意している。また問題総数は150もあるので、初心者から上級者まで、ほどよく練り込まれた知能パズルに時間を忘れて熱中できる。



↑パネルが大きくなれば、当然絵の質も高くなる。いったいどんな絵が完成するのか？



←パズルが完成すると絵に色が付いて、自分の描いた作品をじっくり鑑賞できるのがいいところ

Goo ソフトの書き換え料金だけで150問ものお絵かきパズルが楽しめるので、お買い得が高い。

Boo 淡々と問題を解いていく内容なので、パズルマニア向けかもしれない。好きな人にはたまらないが。

and more!! 6月発売予定のその他のゲームタイトルはこちら

タイトル	機種	発売日	メーカー	価格	Jコード
仮面ライダー（PS・ザ・ベスト）	PS	6月3日	バンダイ	2800円	108553
サンコレBEST へべれけステーションポポイっと	PS	6月3日	サンソフト	2800円	106372
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（PS・ザ・ベスト）	PS	6月24日	エス・エヌ・ケイ	2800円	108561
GERMS -狙われた街-	PS	6月24日	ケー・エー・ジェー	5800円	108766
サルゲッチュ	PS	6月24日	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	105961
恋愛講座 REAL AGE（限定版）	PS	6月24日	イマジニア	7800円	107697
グランディア	PS	6月24日	ゲームアーツ	5800円	108669
最強の将棋	PS	6月下旬	アンバランス	価格未定	107727
ミスランド～ポップ・コレクション1280円VOL.2～	PS	6月予定	アルトロン	1280円	106178
麻雀指南「兵」	SS	6月予定	カルチャーブレーン	4800円	100081
超発明BOY カニパン ～暴走ロボトの謎!?～	DC	6月24日	セガ・エンタープライゼス	5800円	106101
ショックトルーパーズ セカンドスカッド	NEO	6月24日	ザウルス	29800円	108715
忍たま乱太郎64 チャレンジパズル(仮)	N64	6月予定	カルチャーブレーン	価格未定	088722
WIPEOUT64	N64	6月予定	ココナッツジャパンエンターテイメント	7980円	104311
バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION	N64	6月予定	アクレイムジャパン（powered by gemzi）	価格未定	108693
ピクロスNP Vol.2	SFC	6月1日	任天堂	3800円	108626
カービィのきらきらきっず	SFC	6月18日	任天堂	3800円	108634

NOW ON SALE!!

毎月のタイトル数が安定している今日この頃。だけど今年の夏は大作が次々発売される様なので、やり残したタイトルをいまのうちにチェックしてね

NOW ON SALE!!

5月に発売の注目ソフトピックアップ

PS ポケットダンジョン

■SCEI　■5月4日
■3DダンジョンRPG　■2800円
●ポケットステーション対応　▼Jコード099856

ポケットステーションでプレイできる、3Dダンジョン型のロールプレイング。最深部を目指してレベルアップしながら、複雑な迷宮を踏破していくというシンプルな内容だ。システムは至って簡潔で武器や防具、魔法と言った煩雑な要素は一切排してある。オートマップなどの過剰な機能もなく、地道にダンジョンを探索する緊張感のみを純粋に楽しめるわけ。また、ポケットステーション同士で通信対戦もできる。

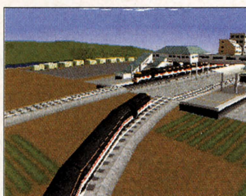


⬆捕えたモンスターは、プレイステーション側で確認できる。すべてのモンスターを集めろ！

PS A列車で行こうZ　めざせ！大陸横断

■アートディンク　■5月4日
■鉄道ゲーム　■4800円
▼Jコード105970

人気の鉄道シミュレーションの最新作。今作は会社経営の要素が大幅にカットされ、線路の敷設やポイントの切り替えといった、鉄道網の発展を主体に楽しんでいける。用意されたマップは3つで、それぞれ定められた目標を達成していく。そして最終的に、大陸横断鉄道を作り上げるのが目的だ。経営面での心配がないとはいえ、線路敷設には資材が必要。効率よく列車を運行する、パズル的なセンスが要求されるのだ。



⬆3D視点で発展した街並みを見るモードも健在。経営抜きに街の発展が楽しめる

PS あすか120%　ファイナルBurning Fest.

■ファミリーソフト　■5月27日
■格闘アクション　■5800円
▼Jコード108341

女子高校を舞台に、11人の少女たちが部活の予算を巡って闘う対戦格闘の最新作。従来の対戦格闘にありがちな複雑なシステムや難しいコマンドなどを極力排した、初心者でも十分楽しめる作りがシリーズの特徴だ。技の相殺や簡単につながるコンボがウリで、今作では新技の追加だけでなく、オリジナルコンボも使えるようになっている。また、個性あふれる女の子たちの仕草や技のエフェクトも、より派手になった。



⬆必殺技ゲージが120%まで溜まると、最終奥義が使える。部活の特徴が出た、にぎやかな技が多い

PS 八神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感

■講談社　■5月20日
■恋愛シミュレーション　■5800円
▼Jコード089257

セクシーな美少女キャラクターが人気の漫画家、八神ひろき氏の世界を堪能できる恋愛アドベンチャー。主人公は広告代理店のアルバイターで、仕事を介して美少女に接近。お気に入りの女の子に会い、2ヵ月の期間内に口説き落とすのが目的だ。登場するヒロインはすべて20代の女性で、アダルトなムード満点の恋愛を楽める。看護婦や受付嬢、コスプレ好きのカメラマンなど個性的な女の子ぞろいなのもポイントだ。

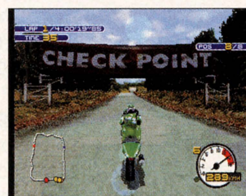


⬆オトナの魅力を振りまく美女6人が主人公に接近！　さまざまなハプニングが待ち受ける!?

PS MOTO RACER2

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■5月4日
■バイクレース　■5800円
▼Jコード107182

バイク乗り御用達のバイクレース第2弾。このゲームの最大の特徴は、オフロードとオンロードの、まったく性質の違う2つのバイクレースが楽しめるところだ。オンロードではレーシングレプリカに乗り、時速280キロを超えるスピードレースを展開。一方のオフロードでは、起伏の激しいコースをハイジャンプや車体を流す独特のコーナーリングで攻めていく。どちらもバイクとの一体感は高い。

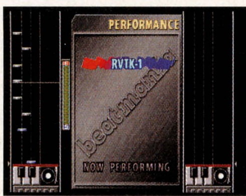


⬆特殊なアクセルワーク「ブースト」を使えば、ウイリー状態で一気に加速する

PS ビートマニア APPEND GOTTAMIX

■コナミ　■5月27日
■DJシミュレーション　■2800円
▼Jコード106470

サウンドと連動した音符をタイミングよく消していくだけの簡単操作で、DJ気分を満喫できる『ビートマニア』のアペンドディスク第2弾。収録曲数は大ボリュームの全20曲で、サウンドのバラエティも豊かだ。ガバやトランスなどのディープなテクノから、渋谷界隈で人気(?)のDJ SendaとTiny-KをフィーチャしたDJバトルなど、最新のクラブサウンドを丸かじりできる。難易度も高く、自宅で楽しむにはもってこいだ。



⬆おなじみのトレーニングモード。手に負えない難しい曲は、これで練習して腕を磨こう

PS たまごDEパズル

■SCEI　■5月20日
■パズル　■4800円
▼Jコード048771

簡単ルールで白熱できる落下型のパズル。ルールは簡単で、2個セットで落ちてくるたまご型のブロックを回転させて並べ、同じ色で揃えて消していくというもの。さらに、連鎖の開始を保留したまま置いておくことができ、これを利用すれば簡単に連鎖が作れる。そのため、連鎖の爽快感をお手軽に楽しめるのだ。また敵と味方のフィールドが分かれておらず、相手のブロックを利用できてしまうのもユニークなところ。

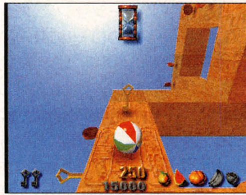


⬆同じ色のタマゴを並べておいて、一気に連鎖を発動！キャラクター固有の攻撃が炸裂だ

PS KulaQuest

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■5月予定
■パズル ■4800円
▼Jコード107174

スウェーデン生まれの、ちょっと不思議なパズル。空中に浮かぶブロックで構成された3Dステージを、球で移動して出口を探すというもの。ステージ上には出口を開くために必要な鍵や、ボーナスステージに行くためのフルーツ、得点アイテムやトラップなど、さまざまなものが配置されている。それらを取りながら、時間内に出口へたどり着くというものだ。迷路はかなりの本格派で、時間をかけて楽しみたいゲームだ。

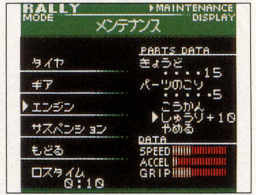


⬆とにかく出口を開けるための、鍵をゲットするのが重要。最優先で取りにいこう

GB It's a ワールドラリー

■コナミ ■5月13日
■レース ■4300円
●ゲームボーイカラー対応 ▼Jコード102938

コンパクトながら、ラリーの醍醐味を本格的に追求したのがこのゲーム。砂漠や雪道、泥道、公道など、とにかくコース数が豊富なうえに、天候条件までが選択可能になっている。非常に自由度が高く、バリエーション豊かな状況での走行を存分に楽しめるのだ。また、フリー走行以外に、賞金でパーツ購入やマシン開発を行うストーリーモードや、タイムアタックモードもあり、長く遊び込めるボリューム感が嬉しい。



⬆コースの状況に応じたセッティングをすべて自分で行い、ベストタイムに挑戦しよう

PS カルドセプト エキスパンション

■メディアファクトリー ■5月1日
■トレーディングカードボードゲーム ■5800円
▼Jコード102288

かつてサターン版で発売された同名タイトルが、リニューアルされて再登場。ダイスを振ってマップを周回しながら資産を貯めるというボードゲームの要素に、手持ちのカードを駆使したバトルで土地を奪い合うというカードゲームの要素が加わった、奥の深いゲーム性がウリだ。新カードの追加や、能力、使用条件の変化はもちろん、対戦用のマップも追加。サターン版のユーザーでも改めて楽しめる内容になっている。



⬆空き地にクリーチャーカードを配置して自分の土地にし、相手から通行料をいただく

GB カードキャプターさくら ～いつもさくらちゃんといっしょ～

■エム・ティー・オー ■5月15日
■リアルタイムアドベンチャー ■4380円
●ゲームボーイカラー、ポケットプリンター対応 ▼Jコード104345

マンガ・テレビで人気の『カードキャプターさくら』をゲーム化した、リアルタイムアドベンチャー。ロムの時計機能で、ゲーム内の時間と現実時間をリンクさせているのが特徴だ。プレイヤーは封印の獣のケルベロスとなって、さくらとともに25枚のクロウカードを探し出す。リアルタイムのため、朝はさくらと一緒に起きて、昼は学校に行って、という具合に、24時間さくらと一緒に行動することができるのだ。

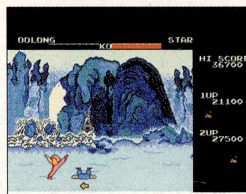


⬆ポケットプリンタ対応で、オリジナルネームシールをプリントすることもできるぞ

PS コナミ80's アーケードギャラリー

■コナミ ■5月13日
■バラエティ ■5800円
▼Jコード105791

80年代にアーケードを賑わしたレトロタイトル10作をカップリングしたゲーム集。横スクロール型シューティングの基礎を築いた『スクランブル』や格闘アクション『イーアルカンフー』、スピード感あふれる2D視点のカーレース『ロードファイター』、コミカルなアクション『ブーヤン』など、当時のゲームファンなら誰もが知ってるメジャー作ぞろい。初移植作も収録されており、レトロファンには嬉しい1本。



⬆格闘アクションの源流の1つ『イーアルカンフー』。各種のコマンド技も繰り出せる

DC ELEMENTAL GIMMICK GEAR

■ハドソン ■5月27日
■アクションRPG ■5800円
▼Jコード096393

ファン[illegible]架空世界を舞台にした、アクシ[illegible]古代遺跡で発掘さ[illegible]プセル型の歩行機械[illegible]た主人公の謎を解明[illegible]ムは基本的にE.G.Gを[illegible]がメインとなる。この[illegible]いが、特殊なアームや[illegible]付けることが可能だ。これらを駆使してダンジョンを攻略していくのが醍醐味となる。



⬆書き下ろしイラストをそのまま取りこんだ、緻密で美しいマップ画面も見所の1つ

N64 ラストレジオンUX

■ハドソン ■5月28日
■3D格闘アクション ■6800円
▼Jコード105619

レジオンと呼ばれるロボット同士の3D格闘アクション。広いフィールド内を360度縦横無尽に動き回り、バトルを繰り広げるゲーム性はなかなか爽快だ。特徴的なのは、ロボットに搭載されている、パワーストーンというもの。エネルギーをMAXまで貯めると、威力絶大の攻撃を仕掛けることができるのだ。敵のパワーストーンを奪うと、その時点で戦闘不能にすることもでき、逆境からの逆転要素になっている。

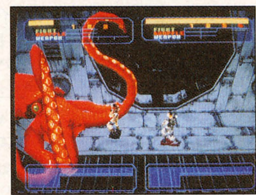


⬆選択できる機体はバリエーションに富む。それぞれスピードなどの性能が異なる

DC ダイナマイト刑事(デカ)2

■セガ・エンタープライゼス ■5月27日
■ノンストップドラマティックアクション ■5800円
●ビジュアルメモリ、アーケードスティック、VGAボックス対応 ▼Jコード106399

サターンで発売され、その過激ぶりが人気を呼んだ3Dアクションに、待望の続編が登場。能力の異なる3人の男女から主人公を選び、またもやテロリストに連れ去られた大統領令嬢を救出に向かう。注目すべきは、前作での最大の魅力であった、ボタン連打で手軽に繰り出せるコンボ攻撃の大幅パワーアップ。お手軽さは前作同様ながら、10ヒット以上の豪快かつ華麗なコンボを簡単にビシバシ決めることができるのだ。



⬆テロリスト相手なのに、なぜか巨大なタコやカニなんてユニークな敵も襲ってくる

COMING SOON!!

夏も近づく八十八夜〜♪ なんて歌が聞こえてくるような新作ラインナップに嬉しい悲鳴!! ここでは、紹介することが出来なかったタイトルで、大作がかなり控えているぞ

COMING SOON!!

7月以降発売の先取りゲーム情報

Play Station

サイキックフォース2

■タイトー　■99年夏予定
■対戦アクション　■価格未定
▼Jコード107832

ファン待望の第2弾 ついにPSで発売決定！

熱烈なファンの多い『サイキックフォース』の新作を、満を持してアーケードから移植！　プレイステーション版の美しい画面写真を一挙に公開しよう。

無重力の立体型フィールドが可能にした自由度に加え、高いスピード感が好評を博した対戦格闘に、3年ぶりの続編が登場する。アーケードで現在稼働中の『2012』をベースにしており、体力が減るほどサイコゲージの最大値が上がったり、ガードを崩す技が追加されていたりと、数段アップした駆け引きを味わえる内容になっている。キャラクターやアニメムービーの追加など、新要素が目白押しだが、中でも注目したいのが「PSY-EXPAND」というオリジナルモード。どうやら自分だけのキャラクターをカスタマイズすることができる。詳細は次号以降をお楽しみに！

PS版でもここまでの迫力を実現！ 超ド派手な超能力技をご覧あれ!!

雷や水、音など、多彩な属性を持つ豪快な超能力技もこのゲームの魅力。画面写真を見る限り、アーケード版に劣らない美しいデキだ。新技の追加などがあれば、なお嬉しいのだが……。

前作のキャラも復活！

➡電撃の技を駆使する前作のヒロイン、ソニアも待望の復活を遂げた

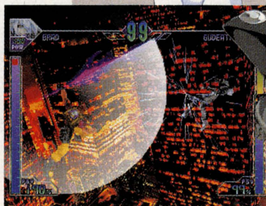




⬆前作で最強と言われた、時を操るウォン。その力は健在か!?



➡打撃コンボのバリエーションも豊かになり、戦略性がグンと増した





⬅その狂気ぶりが人気(?)のブラド。重力を操るいやらしい技がまた炸裂する

この迫力をPSで味わえる日は近い！

PlayStation

ヴァンダルハーツ2 ～天上の門～

■コナミ ■99年7月15日
■シミュレーションRPG ■5980円
▼Jコード108065

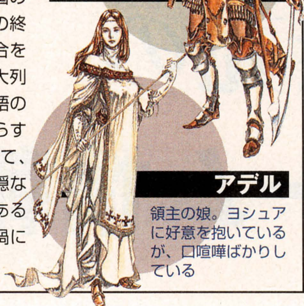
物語性もゲーム性も格段に充実の予感！

名作と名高い正統派シミュレーションRPGの第2弾が、ついにベールを脱いだ！　今回は、前作からの変更点を中心に最新情報&新着画面を紹介！

物語性を追求し、綿密に描かれた人間ドラマが好評を博したシミュレーションRPG『ヴァンダルハーツ』に、3年ぶりとなる待望の新作が登場する。右で紹介する戦闘システムや演出面の向上の他、マップ数の大幅増加や、シナリオが1本道でなくなったなど、期待せずにはいられないパワーアップぶりだ。他にも、今はまだ明かせない変更点があるらしいが……!?

4大列強国並立時代に生きる盗賊団の物語

舞台は、前作とはまったく異なる世界。神話時代から続いた大国、神聖ニルヴァディア教国の崩壊により勃発した大戦争の終結後、独立した国々は再統合を繰り返し、やがて現在の4大列強国並立時代を迎える。物語の主人公は、大陸の辺境で暮らすヨシュア。平民の息子として、幼なじみのアデルと共に平穏な生活を送っていた彼だが、ある日を境に、予期せぬ運命の渦に巻き込まれていく……。



ヨシュア
「紅蓮のヨシュア」の異名を持ち、機械のように正確無比な剣さばきを誇る

アデル
領主の娘。ヨシュアに好意を抱いているが、口喧嘩ばかりしている

POWER UP 1
高度な心理戦を演出するデュアルターンシステム

このゲームでは、デュアルターンシステムと呼ばれる特殊な戦闘システムを採用している。これは、プレイヤーがユニットを1人動かすと同時に、敵軍もユニットを1人動かしてくるというもの。リアルタイム要素が強く、つねに次の一手を予想する高い戦略性が要求されるのだ。

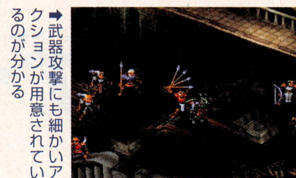


⬅ユニットを一つ移動させるだけでも、今までにない緊張感が持てそう

POWER UP 2
剣も魔法も前作とはケタ違いの迫力！

ポリゴンらしさが目立っていた前作とは、ビジュアルの雰囲気を一新。緻密に描き込まれた美しいグラフィックが印象的だ。当然、演出面も格段に進化を遂げており、前作を遥かに超える迫力の戦闘が期待できる。





➡武器攻撃にも細かいアクションが用意されているのが分かる

ここまで美しくなったグラフィックに感動

⬆⬅魔法の種類は大幅に増えたうえ、エフェクトはここまで派手に！

PlayStation

メタルギア ソリッド インテグラル

■コナミ ■99年7月1日
■アクションアドベンチャー ■4980円
●ポケットステーション対応 ▼Jコード107841

より多彩なモードを装備し、完全版として復活！

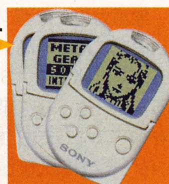
昨年リリースされ好評を博した潜入アクションアドベンチャー『メタルギアソリッド』が、新要素を加えて再登場。驚きの新モードを一挙に紹介しよう！

昨年日本を皮切りに海外でもリリースされ、高い評価を得た『メタルギアソリッド』。後発となった海外版にのみ収録されていた新モードに、さらなる追加要素を加えて完全版となるのが本作だ。数々の新モードの追加により、なんとCD-ROM3枚組の大ボリュームとなる予定。とりわけ難易度が5ランクから選択できるのがなによりの魅力としてあり、初心者から超上級者まで腕前に合わせて楽しめるようになっている。

ゲーム本編以外のお楽しみも満載

ストーリー本編のパワーアップ以外にも、さまざまな新要素が追加！　ポケステにも対応し、さらに遊びごたえが増している。

ポケステ対応！



⬆ポケットステーションに極秘ミッションをダウンロードし、ゲームを進行していくのだ

ヒロイン2人を激写!?





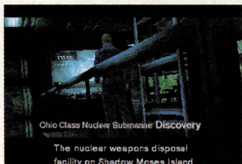
⬆ゲームクリア後にはなんと、ナオミとメイ・リンの撮影が可能に！

衝撃の新要素の数々をチェック！

多くのファンが求めていた、さまざまな新要素がついに実現！　さらにディープに遊び込めることは確実だ。

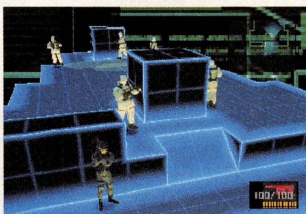
音声が英語吹き替えに！





⬆➡音声は英語吹き替えで、字幕は2カ国語を選択可能。まさに洋画を見る感覚でプレイ可能だ

練習モードが大進化！



⬆前作での練習モードが、なんとステージ数300ものボリュームに！　数々の難ミッションをこなしていくのだ

主人公視点でプレイ可能



⬆ゲーム全体を通じて、主人公の視点でプレイする主観モードが追加。いままでにない緊張感が味わえる

PlayStation

ガイアマスター（仮）

■カプコン ■99年夏予定
■ボードゲーム ■5800円
▼Jコード106810

ボード＆カードゲームの魅力を1つに凝縮！

ボードゲームにカードゲームの楽しさを加味した、カプコン期待の『ガイアマスター』。今回は本ゲームの魅力を初公開！

中世風のマップを巡って、土地を購入しながら資産を増やしていくという、遊び慣れたタイプのボードゲーム。ただ、秀作を送り出すカプコンだけに、そこには従来とは違った要素も満載。マスごとに発生するイベントにはカードゲームの要素も挿入されていて、一味違った楽しみ方が味わえそう。カードゲームファンも要チェックだ。

戦闘も戦略性の高いカードで勝負

他プレイヤーの土地を、戦闘によって奪取できるのだ。戦闘はカードによって展開されるので、ここでも戦略性が要求されるぞ。

⬅戦闘で勝てば、土地が奪える。一発逆転を狙うときには仕掛けてみる価値はある

世界の支配者を目指して知力の限りを尽くせ!!

⬆土地は同じエリアに多く持つと、価値が上がり、通行税を多く取れるのでおトク。しっかりとシミュレーションを立てておくこと

ステージには土地マスと、特殊マスがあり、土地マスは購入することが可能。他プレイヤーが通過する際に通行税を貰えるだけでなく、特殊な建造物を建てて、価値を上げることもできるのだ。

⬆敵から通行税を搾取！ ただ、その逆も当然あるワケで……

⬆所有地には、さまざまな効果をもたらすギルドを建設できる

マスには多彩なイベントがいっぱい

特殊マスは任意に戦闘を仕掛けられる戦闘マスや、ゲームを行う酒場などさまざま。所有額の何割かを取られる所得税マスなんてのも……。

⬆酒場でゲームをして勝つと、武器カードを貰うことができる

⬆イベントカードで、任意にイベントを発生可能

PlayStation

Lの季節
A piece of memories

■TONKINHOUSE ■99年夏予定
■デジタルノベル ■価格未定
▼Jコード099945

異なる物語が絡み合う、緻密なシナリオに注目！

2つの世界を舞台にした物語が、サウンドノベル形式で綴られる本作。今回は世界が分かれたきっかけと、新たな登場キャラクターを紹介しよう。

現実界と幻想界を舞台に物語が展開する本作。ザッピングの要素はないが、片方のシナリオで条件を満たすと、もう一方のシナリオに新たな分岐が出現するなど、2つの世界での出来事が互いに影響を及ぼし合うというシステムが特徴だ。さらに、進んできたシナリオ分岐が一目で確認できるマップが付くなど、親切なシステムも用意されている。そして忘れてはいけないのが、恋愛要素。さまざまな謎を解明しつつ、意中の女性と仲良くなることが本作の目的だが、今回紹介する女の子以外にも、恋愛対象となる女性は多数登場する。好感度によってもシナリオが変化していくので、女の子との恋物語も期待できそうだ。

愛し合う感情が、世界を2つに引き裂いた

その昔、2つの世界は平穏と静寂の支配する1つの穏やかな世界だった。しかしあるとき、1組の男女が愛に目覚めたことで、その静寂が破られる。そして、愛の感情と同時に発生した憎しみにより、世界は2つに分かれてしまった。はたして、この2つの世界は元に戻るのか？ それとも……。

⬅現実界では生徒が昏睡状態になる事件が起こり、主人公がその原因を探ることに

➡幻想界では、音楽コンクールで優勝するため、主人公が禁断の邪法を使ったことから事件が起こる

事件、そして恋に翻弄される女性たち

現実界

さやか

楽部に所属する年生。いつも自信家だが、気分屋でもある。特技は何でも美味しく食べること

草壁 湊（くさかべ みなと）

⬅主人公が通う学校で物理を担当する教師。いつも気だるそうにしている上にぶっきらぼうだが、実は生徒思い

幻想界

霧城七衣（むしろなない）

⬅主人公と同じ学園に通う魔法生命体。普段は極端なマイペースだが、いざというときに発揮する論理的な判断力は抜群だ

エリザ・ノインテーター

➡主人公が通う学園の理事長代理を務めているヴァンパイア。自信に満ちた笑みを見せる大人の女性だが、イタズラ好きな面も

PlayStation

激走トマランナー

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■99年7月発売予定
■人間レース ■5800円
▼Jコード108227

痛快感きわまりない体力バカ的人間レース！

一瞬ライトなノリを匂わせつつ、じつは高い爽快感と熱中度を味わわせてくれるこのゲーム。ありきたりなレースに飽き飽きしている人は要チェック！

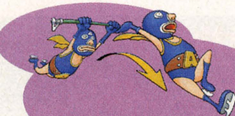
普通、レースと言ったら車とかバイクとか乗り物で行うもの。それを人間やカッパ、ロボット、犬たちでやってしまうユニークな作品が『激走トマランナー』だ。しかも、通常のレースのように、コースに沿ってひたすら走るだけの単純な内容ではない。障害物競走さながらの多彩な仕掛けや、動態視力をフルに刺激する人間離れした超スピードに加え、押し合い、へし合い、殴り合いの妨害合戦といった過激な要素が満載なのだ。まさに激走という言葉にウソいつわりのない、爽快なレース展開が楽しめる。

この過激さについてこれるか!?




⬆➡コースはブッ飛んだものばかりを用意。銭湯の中をも走るセンスには脱帽！

多彩なアクションの連続で手のひらビッショリ！



このゲームでは、手を多用するのも大きなポイント。コース上には息の休まる暇がないほど仕掛けがいっぱいで、ライバルへの攻撃以外にも、跳び箱を跳んだり、鉄棒で大回転を決めたりと、さまざまなアクションを使い分けていくのだ。



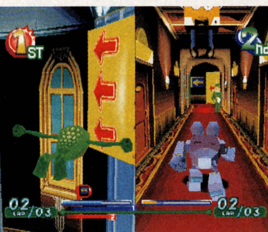
⬆鉄棒に飛びつき、反動をつけて大ジャンプ！ 成功すればショートカットが可能で、ライバルに大きく差をつけられる



⬆ライバルに接近したら、とにかく攻撃して邪魔をしよう。基本は殴りだが、爆弾や毒ガスといった過激な手段もあるのだ



⬆ポールにつかまれば、インコースを守りながらコーナーを回れる。連続コーナーの場所でこれが決まると気持ちがいい



⬆ときには空中を飛ぶシーンも。空中にいる間も気が抜けず、反動マットを叩いてターンを決めねばならない

PlayStation

ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来へ -BOTTOM TOP- シロウ篇

■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■99年7月予定
■ドラマティックシミュレーション ■価格未定
▼Jコード104221

近未来SFの世界で育む人間ドラマが見所だ

ロボットアニメの主人公になれる、近未来での学園ドラマが本作の醍醐味。その育成シミュレーションのシステムを中心に、最新情報をお伝えしよう。

西暦2048年の地球を舞台に、宇宙戦士を育成するシミュレーションが登場する。プレイヤーは連邦戦術士官学校の生徒となり、外宇宙からの侵略者と戦うパイロットを目指していく。ただ育成するだけでなく、仲間とのコミュニケーションや女の子との恋愛要素が、そのまま協調性としてパイロット能力に影響するなど、新しい要素も盛り込まれている。そのため三角関係が発生し、恋を取るかパイロット能力を取るかといった、ジレンマも発生するようだ。



⬆誰と仲良くなるかで、シナリオが変化していく

心と体を鍛え地球の明日を守れ

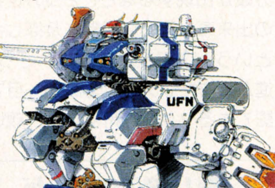
育成は1週間単位で行われ、メカの実習や技術を始め、体育や芸術など科目を選択して進めていく。そして学期ごとに、陸海空それぞれのマシン兵器を扱い、学期末試験と最終試験で実力を計るという進行だ。その過程で各種の行事や仲間との出会い、女の子とのデートなどのイベントが目白押し。進行具合で、数10種類のマルチエンディングが待っているのだ。



⬆育成は3つのコースから選んだり、カスタムで設定することも可能だ

地球軍の切り札 BOTTOM TOP 3つの心が鉄の騎兵を動かす！

地球軍の主力兵器は、ボトムトップと呼ばれるマシン兵器。これは3人乗りで、搭乗者の意識の協調性が高いほど、その性能を発揮するのだ。そのため、チームメイトとの信頼度や愛情度が高いほど、パイロットとしての能力も高くなるという仕組みだ。

陸戦用ボトムトップ クワァッド・ライド

⬆惑星や衛星上での地上支援・防衛を目的にした兵器。悪路での移動性を考慮し、独特の四脚のフォルムを持つ



➡恋に友情、涙と汗。楽しい仲間と士官学校での思い出を築こう！



幾多の喜びと悲しみを分かち合い仲間との信頼を深めろ!!

PlayStation

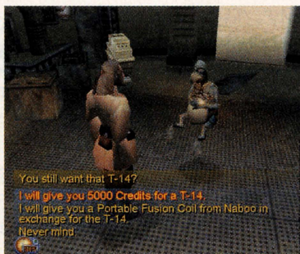
STAR WARS エピソード1 ファントム・メナス

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■99年7月予定
■アドベンチャー　■5800円
▼Jコード108260

ジェダイの騎士と帝国の戦いはここから始まる！

今夏公開予定の『スターウォーズ』の新作を元に、オリジナルエピソードを盛り込んだ3Dアクションが発売される。その第1報をズバッとお伝えしよう。

一大センセーションを巻き起こしたSF映画『スターウォーズ』。その新作公開に合わせて、映画の雰囲気をそのままに再現する、3Dアクションが着々と制作されている。今回入手した情報によると、プレイヤーはオビ=ワンとなり、彼の師匠のクワイ=ガン・ジンと帝国軍のロボット兵士と戦うというシナリオらしい。詳しいシステムはまだ発表されていないが、映画と同じくらいの迫力と興奮が味わえそうだ。



⬆アドベンチャー形式で、会話を交えながら進めていくようだ

前シリーズの物語はこのエピソードから始まる

前シリーズは、ルークがジェダイの騎士として覚醒をとげ、圧政を強いる帝国軍を打ち破るストーリーだった。そして今作は、それより32年前の時代。旧3部作で悪の象徴をつとめたダースベイダーこと、アナキン・スカイウォーカーがまだ子供時代の話になる。今作の主人公はジェダイの騎士、オビ=ワン・ケノービ。彼は星を股にかけ、帝国との戦闘とさまざまな冒険を経験するのだ。



理力を操りライトセーバーを使いこなすジェダイの騎士にキミもなろう！

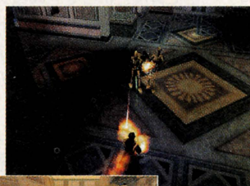
ジェダイの騎士といえば、超能力の理力とライトセーバー。この2つを生かした攻撃が、本作でもメインとなる。他にも状況に応じて、レーザーブラスターなども使うことが可能なようだ。




➡敵弾をライトセーバーで跳ね返せる!?

唸れ！ライトセーバー


⬆オビ=ワンとなって施設内を進む。2人同時プレイも可能なのか？


⬆⬅場所によってはレーザーブラスターなど、火器を使って敵兵をなぎ払う！

PlayStation

THE BOOK OF WATERMARKS

■SCEI　■99年7月予定
■アドベンチャー　■6800円
▼Jコード108235

まれに見る高度な謎解きは歯応え十分！

『デジタル・ピンボール』シリーズで有名な、壮麗な世界観に定評のあるクリエイター・小林孝志氏が、本格派アドベンチャーをリリース！

ウィリアム・シェイクスピアの最後の戯曲「テンペスト」を題材にした、幻想的な設定と映像がウリの『ブック オブ ウォーターマークス』。17世紀ヨーロッパの美術、建築、思想を表現しており、他ではちょっとお目にかかれない厳かな雰囲気を築き上げている。ゲームは純粋な謎解きアドベンチャーで、謎や仕掛けのレベルは相当高い。重厚な世界観と相まって、性根を据えて取り組みたくなる作品だ。

STORY 2つの無人島を探索して失われた魔法書を入手せよ

無人島に住む白髪の老人、プロスペロー。彼は13冊の魔法書の力で、絢爛豪華な建造物を築いていた。しかし、突然12冊の魔法書が消失し、プロスペローは魔力を失って、島も崩壊寸前になってしまう。そんな折、嵐で海に投げ出され、島に漂着したのが主人公のファーディナンド。彼はプロスペローの依頼により、2つの無人島を舞台に魔法書の探索に乗り出すが……。


⬆唯一残された13冊目の魔法書に、運命は導かれていく

卓越した難問の嵐にキミの頭脳は耐えられるか!?

前述したとおり、このゲームの謎解きはかなりの難度を誇る。序盤からすでに一筋縄ではいかず、至高の注意力と想像力を用いなければ、少しも先へ進めないのだ。1つ1つの謎に制限時間などはないので、じっくり頭を回転させて挑戦したい。



もつれた糸をほぐすようにじっくり挑戦！


⬆➡1つの謎を解いた瞬間に、次の謎が目の前に現れる。一見無関係なように見えて、多くの謎がつながっているのだ



⬆数字や記号を利用した難問が多い。機転をきかさなければ到底解けないぞ

「ウォーターマーク」のような独特の甘美な映像に酔え！

ウォーターマークとは、紙に入れる透かし模様のこと。実写とCGの融合による独特のグラフィックは、まさにウォーターマークを思わせる美しい仕上がりになっている。


⬆薄暗い図書館では、どんよりとした空気が伝わってくる


⬆神秘的に描かれた建造物はどれも非常に美しい

PlayStation

栄冠は君に4

■アートディンク ■99年8月5日発売予定
■高校野球監督シミュレーション ■5800円
▼Jコード106518

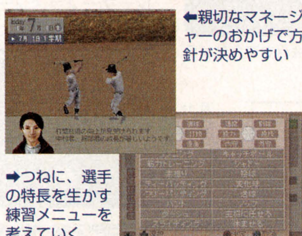
野球部監督の喜びとつらさをギュッと濃縮！

本格派野球監督シミュレーションのはしりとして、パソコンやPCエンジンで好評の本シリーズ。その最新作が、いよいよプレイステーションで登場だ！

高校野球部の監督となってチームを甲子園に導く……野球ファンなら誰もが一度は憧れるはず。本作は、その夢を存分に体感させてくれる。本格的な育成に加え、選手たちとのコミュニケーションを大事にしているあたりが、いかにも現実くさくていい。また、活躍次第で部費が増えるなどの新要素もあり、監督業の奥深さを演出しているのだ。

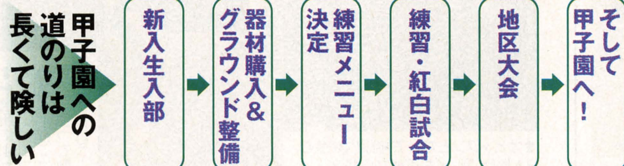
選手たちを鍛えて甲子園を目指そう

プレイヤーの役割は、各選手の練習メニューを組んで能力をアップさせること。これの繰り返しでチームを強化し、地区大会を勝ち抜き、甲子園での優勝を目指す。一口に育成といっても練習メニューは非常に豊富で、走り込み、筋トレ、シャドーピッチング、フリー打撃など16種類の細かい練習が可能。理想の選手に育て上げることができるのだ。



⬅親切なマネージャーのおかげで方針が決めやすい

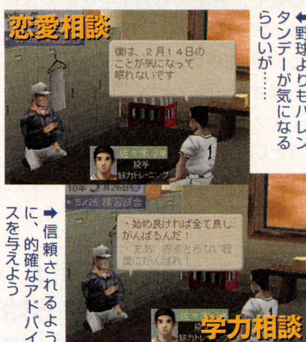
➡つねに、選手の特長を生かす練習メニューを考えていく



選手1人1人から目を離さないのが名監督!!

選手たちの悩みを解決

思春期真っ盛りの選手たちは、それぞれ恋愛や学力などの悩みをかかえている。そこで、彼らの相談にのることが重要になってくる。悩みがなくなれば試合で能力以上に活躍するし、逆に悩んだままだと練習をサボることもあるのだ。いくら野球の技術だけ向上させても、精神面がおろそかでは本当に強いチームになれない。

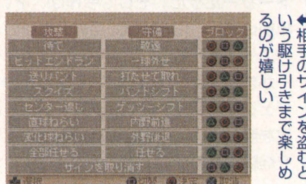


⬅野球よりもバレンタインデーが気になるらしいが……

➡信頼されるように、的確なアドバイスを与えよう

ブロックサインで試合に参加

試合中には、現実の野球と同様にブロックサインを行う。あらかじめ設定しておいた帽子や肩などの組み合わせにより、攻撃時18種類、守備時19種類もの豊富なサインが送れるのだ。



⬅相手のサインを盗むという駆け引きまで楽しめるのが嬉しい

PlayStation

重装機兵ヴァルケン2

■メサイヤ ■99年7月予定
■タクティカルRPG ■5800円
▼Jコード062081

往年の人気アクションが戦略シミュレーションに！

スーパーファミコンで人気を博したロボットアクション『重装機兵ヴァルケン』の続編がいよいよ浮上！ 大きく変貌を遂げたゲーム性を紹介しよう。

人気のロボットアクション『重装機兵ヴァルケン』が、なんとシミュレーション型のロールプレイングとして復活！ 新型AS（アサルトスーツ）のパイロットとその仲間を率い、数多くの戦場を戦い抜いていくのだ。もちろん、ミリタリー指向が濃厚な魅力的なメカの数々は本作でも健在。より間口の広い作風となり、前作のファンのみならず、ロボットファンなら必見の1作と言えそう。

STORY 前作より6年！ 謎の侵略軍との新たな戦いが始まる……

第4次世界大戦の終了から6年が経過したある日……。木星の衛星ガニメデは正体不明の敵に襲撃される。そして、新型AS（アサルトスーツ）のテストパイロットであるウラガ・タツヤも謎の侵略軍との戦いに巻き込まれていく……。果たして、狙われた新型AS「エグザス」に隠された秘密とは？



➡シリアスなストーリー展開も本作の見どころ。キャラクターデザインは漫画家の衣谷遊氏！

シリーズ最新作は、なんとタクティカルRPG!

50以上も用意されたマップ内で武隊を指揮してミッションをクリアしていくのが目的だ。本作独自の要素として、各機体の武装やプログラムを組み替えることで、多彩な戦略を組み立てていくことが可能。独自の戦術を編み出していけるのだ！

パイロット選択



⬅個性的なメンバーたちを、戦いの中で成長させていく。個々の技量が戦況に影響してくる

武装決定！



⬆➡綿密にマシンのセットアップを行い、バトル開始！ 前作での主人公機・ヴァルケンももちろん登場

AS（アサルトスーツ）部隊を率いて戦略バトルに挑め！



そして戦場へ！



リモートコントロールダンディ

■ヒューマン
■ロボット操縦アクション
■99年7月予定
■価格未定
▼Jコード100129

戦闘以外の重要なお仕事、警備隊の経営をチェック！

前回紹介したおおまかなゲーム概要で、本作のイメージはつかんでもらえたはず。今回は、主人公の所属するロボット警備隊に詳しく迫ってみよう。

主人公の所属する警備隊は独立採算性の株式会社であるため、維持していくためには経営が必要。そこでプレイヤーは、戦闘だけではなく会社経営もこなさなければならない。ミッション終了後には、さまざまな運営作業やロボットの改造を行うことになるのだ。

怪ロボットの宣戦布告を受け人類の希望、(株)鶏野警備隊設立！

突如現れた恐るべき超兵器・怪ロボット。連合軍の攻撃はまるで通じず、世界の危機が迫るなか、ある財閥によってロボット基地、その名も(株)鶏野警備隊が設立された。そして、人類最後の希望である鶏野警備隊、通称ロボット警備隊は、怪ロボット退治の商売を始めるのだった……!?



⬅⬆天才博士もいれば12歳の少女もいる、ちょっとユニークな集団だ

戦闘以外にも警備隊の仕事はいっぱい！

広報活動でイメージアップ

戦闘で街を破壊し続けると住民が怒り、抗議を始めてしまう。そうならないように、日頃から広報活動を行って警備隊の評価を上げる必要があるのだ。



⬅警備隊といえど、企業であるからにはクリーンなイメージが大事

寄付を募って資金調達

毎回、多大な損害賠償を支払っていると経営はピンチ。基本的に報酬で経営をまかなうのだが、評判がよければ、住民から寄付金を募ることができる。



⬅寄付を募ると評価が下がってしまう。人類のために戦っているのに……

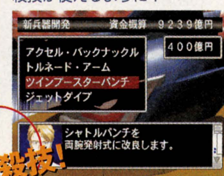
ロボットのカスタマイズで戦力強化

予算の使い道のメインがこれ。次々と登場する強敵に立ち向かうには、ロボットのカスタマイズは欠かせない。装甲を厚くしたり、モーターを強化したりと、予算が許す限りロボットをパワーアップさせていこう。また、新兵器を搭載すれば強力な新必殺技を放てるようになり、戦闘が楽になる。



⬆装甲が薄いままでは、思うようにミッションがこなせないぞ

⬇最初はシャトルパンチだけだが、改良次第であっと驚く新必殺技が使えるように！



新必殺技！



syphon Filter

■スパイク
■アクションアドベンチャー
■99年8月予定
■5800円
▼Jコード108189

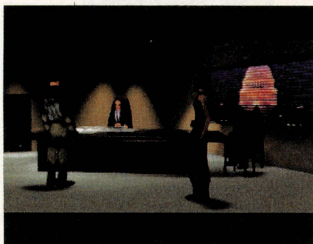
アクション映画の魅力を濃縮したド迫力の戦闘！

ハリウッドのアクション映画のような迫力ある3Dアクションが登場。今回はウリである銃撃戦を爽快なものにする照準システムを中心に紹介しよう。

アメリカの巨大都市を恐怖におとしいれる国際テロリストとの戦いという、ハリウッド映画を彷彿とさせるストーリーのアクションアドベンチャーが登場する。テロリストとの戦闘シーンも、リアルさよりもドラマティックな演出を優先した作りになっている。また戦闘アクションは多彩で、テロリストたちを倒していく迫力を存分に味わえるシステムも特徴だ。謎解きよりも爽快感のある戦闘に重点がおかれており、豪快に銃撃アクションが楽しめる作りになっている。

細菌兵器に侵された巨大都市を守れ！

舞台はワシントンD.C.。この巨大都市は、国際テロリストの手によるサイフォン・フィルターと名付けられた細菌兵器によって脅かされていた。彼らの陰謀に元アメリカ陸軍の精鋭、ローガンが立ち向かう。





⬅⬆燃え盛るパトカーがテロリストの優位を物語る。ガブリエル・ローガンはアメリカの最後の切り札だ。失敗は許されない

趣向のこらされたステージ

市街地ではバーや地下鉄までも壊滅状態になり、舞台はより危険な場所に向かって行く。テロリストのボスはどこに？





局面に応じて装備武器を使い分けろ！

スコープモード

ターゲットフォーカスを中心に主人公の視点から銃撃できる。また暗闇ではこのモードに赤外線スコープが活躍する。装備する武器によって画面が変化するのもリアルな設定だ。



⬅ガラスや照明、味方まで撃つことができる。ガラスを割らないと進めない場所もあるのだ

オートターゲットロック

ボタン1つで自動的に銃撃の照準を合わすことができる。標準画面で行えるので、ロックオンしながらの移動も可能。この機能をうまく使えば、敵を簡単に倒すことができるのだ。



⬅敵は必ずしも見えるところにいるとは限らない。ビルの上からも発砲されることがある

Game Boy

ぐるぐるガラクターズ

■アトラス
■ロールプレイング
●ゲームボーイカラー対応
■99年9月予定
■価格未定
▼Jコード108162

タツノコプロが全面協力するコミカルな冒険物語

SF的なのにどこか心暖まる。そんな雰囲気を持ったロールプレイングが登場する。第1報を入手した今回は、基本的なシステムについて紹介するぞ！

現実世界と異世界を行ったり来たりする、コミカルなロールプレイングが登場する。本作の監修と原画を担当するのは、アニメ界の老舗タツノコプロとアニメ監督の笹川ひろし氏。あの『タイムボカン』シリーズを手がけた強力タッグだ。本作の設定も、2つの世界をトランパ号という乗り物で行き来するという。異世界へと持っていったガラクタがモンスターに変身するというシステムが物語にどう影響してくるか、気になるところだ。


⬆仲間モンスターを引き連れて旅する主人公。果たして冒険の行方は？

ブリングワールドを救う小学生勇者が誕生!?

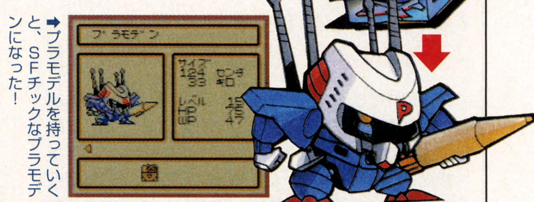
プレイヤーの分身になる主人公は、小学生のユウタ。本作のストーリーは、ユウタ一家が引越しの最中に、家財道具を積んだトラックを盗まれてしまったことから始まる。唯一残ったオモチャバコも盗まれそうになり、追った先でブリング星人のピコピコとポコポコに出会う。彼らに故郷を救ってくれと頼まれ、ユウタの冒険が始まるのだった。



⬆ユウタの勇者としての資質が試される

ガラクタがモンスターに大変身 これが「ぐるぐるシステム」だ！

持っていくガラクタでモンスターの能力値が違う。そのため強いモンスターを求めてのガラクタ捜しが、かなり楽しそうだ。


➡プラモデルを持っていくと、SFチックなプラモデンになった！



⬆ガラクタは、意外な場所にも隠されているようだ



⬆当然敵もモンスター。さまざまな攻撃で撃破せよ！

Dream Cast

CARRIER

■ジャレコ
■ホラーアクションアドベンチャー
■99年夏予定
■価格未定
▼Jコード101061

緊迫のアクションと謎解きの要素が恐怖を演出

謎の巨大生物に寄生された空母内で、孤独な戦いを続けることになった主人公。彼を待ち受けるのは生還か死か……。そんな恐怖の一部を紹介しよう。

謎の巨大生物に寄生された空母の中からの生還を目指す、ホラーアクションアドベンチャー。ドリームキャストならではの美しいグラフィックが迫りくる恐怖をリアルに演出している。独特の操作方法が特徴的だが、瞬時にターンしたり、敵の動きを止めてから横をすり抜けるといった、細かいアクションもできるようになっている。舞台となる空母内は作戦会議室や格納庫など、全6層に分かれていてとにかく広い！この広大なスペースの中には、ハードなアクションを要するモンスターとの戦闘に加え、謎解きの要素も多彩に詰め込まれているのだ。

巨大空母内で孤独な戦いが始まる

ヘイムダルという巨大空母が突如、消息を絶った。それを受け、主人公たちは状況調査を任務として空母へと向かったが、なぜか空母の迎撃システムに撃墜されてしまう。奇跡的に助かった主人公は他の隊員の安否も分からぬままに戦いを始めることとなったが……。


⬆謎の生物に寄生され、次々とモンスターと化してゆく元乗組員たち

襲ってくる怪物たちを撃て


➡オートロックで撃つ。怪物が何人もいるときは、うまく撃ち分けていこう

さまざまな場所で待ち受ける怪物たちも序盤では動きも遅く、数も少ないが、時間が経つにつれて、狡猾なやり方で主人公に襲いかかってくるようになる。例えば仲間や生存者になりすまし、こちらが近づいた瞬間に襲ってきたりするのだ。

謎に満ちた艦内はヒントも隠されている？

艦内では、しばしばモンスター化していない人間と会う。しかし、全員が疑心暗鬼になっており、相手かまわず発砲してくる。大事なヒントやアイテムをくれる事もあるので、寄生されているかどうかをスコープで見分けて、話しかけよう。


⬅孤独な戦いの中での、まだ寄生されていない人との出会いは謎解きには重要だ



➡ダメージを受けすぎると動きが鈍化するので、回復アイテムは大切に


➡弾薬や謎解きアイテムなど、艦内のあちこちにクリアへのヒントが隠されている

PlayStation

金田一少年の事件簿3 〜青龍伝説殺人事件〜

■講談社　■99年8月予定
■本格推理アドベンチャー　■価格未定
▼Jコード106119

名探偵の少年となって完全犯罪の謎に挑め！

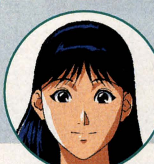
週刊少年マガジンで連載中の『金田一少年の事件簿』。その洗練された物語をベースにした、推理アドベンチャーシリーズ第3弾の最新情報をお届け。

好評だった第1作『悲報島　新たなる惨劇』と、第2作『地獄遊園地殺人事件』に続く3部作のラストミステリーが登場する。今回はオープンしたホテルが舞台で、そのホテルは高い山の上にあるため、ロープウェイを使うしか行く手段がない……。しかもその辺りには、古くから言い伝えられている伝説があった。それは干ばつによる大飢饉から人々を救った青龍の伝説。いかにも何か起こりそうなシチュエーションと、容疑者たちののっけから怪しい雲行きに、いやがおうにも期待は高まる。

おなじみのメインキャスト


金田一　一
IQ180の頭脳を駆使して、あまたの難事件を解決してきた主人公


剣持　勇
一の推理力を評価し、アテにしている警視庁捜査一課の警部


七瀬　美雪
優等生なのに、一のために大変な目に遭うことが多いヒロイン





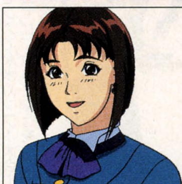
⬅⬇ロープウェイの中で雑誌記者の田中に伝説の話を聞く。ここで一が予感したのはいったい……

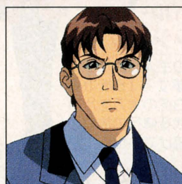


⬆新たな360度調査システムは、前よりも細かい調査が可能

伝説の青龍が現代に蘇るのか!?

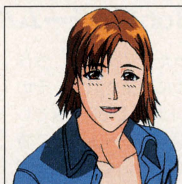
この顔にピンときたら110番!!　青龍ホテル殺人事件容疑者リスト


北条　理恵
⬆18歳、青龍ホテルの看板娘


城山　昇
⬆35歳、青龍ホテルのフロント係


星山　博
⬆60歳、元刑事だったホテルの守衛


南川　泰三
⬆52歳、ホテルの客。不動産屋


相原　ふさ子
⬆22歳、デパートガールの宿泊客


村井　敏行
⬆27歳、トラブルメーカーな客

PlayStation

マリア2 受胎告知の謎

■アクセラ　■99年夏予定
■インタラクティブ・ドラマ　■価格未定
▼Jコード097063

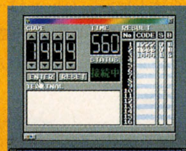
物語への没入度は予想を遥かに上回る！

本格派サイエンスアドベンチャーとして期待がかかる『マリア2』のサンプルロムが到着！　新情報を交えて、さっそくプレイしてみた印象をお届けしよう。

テキスト、ムービー、リアルタイム・アドベンチャーの3パート構成で、刺激的な展開を楽しませてくれる『マリア2』。サンプルロムをプレイしたところ、前作とはだいぶ違った印象を受けた。メインのテキストパートでは音声による独り言が頻繁に挿入されるため、本音と建て前といったキャラクターの感情がよく伝わってくる。それが、意外なほどストーリーへ没入させてくれるのだ。また、アドベンチャーパートの大幅強化もポイントが高く、予想以上に手応えを感じる内容になっている。

新レインボウズでプレイ環境がアップ!!

キャラクタープロフィールや手持ちのアイテムなどをパソコン風に検索できる機能「レインボウズ」が、大幅にパワーアップ。テキストのフォントを5種類から選べたり、文字入力で検索できたりと、さらなるユーザー思いの気配りがなされている。


⬅ミニゲームの種類も多く追加された

―マリアを取り囲む序盤の登場人物たち―

脇を固めるキャラクター陣の中から、序盤でマリアに接する3人の男女を紹介しよう。彼らはみな、マリアの行動や考え方に影響を与えるなど、のちのちまで物語に深く関わってくる。



➡マリアの憧れである、テレビ局の二枚目アナウンサー



➡殺害された研究所博士の助手。容疑をかけられ、マリアに助けを求める


⬅マリアが心を許せる、無二の親友。なかなかの熱血漢だ

謎解きが強化されたアドベンチャーパートに注目!!

前作ではアイテム入手が中心だったが、今度は謎解きも重要な作業になる。それに加え、フィールドは前作の6倍以上と、ボリューム満点の探索が楽しめるのだ。

知恵を振り絞り謎を解き明かせ!!


⬆薄暗い建物内が、謎に満ちた雰囲気を醸し出している





⬆⬅何重にも仕掛けられたさまざまな謎を解いていくのが、大きな楽しみになる

PlayStation

闘神伝 昴

■タカラ
■3D対戦格闘
■99年夏予定
■5800円予定
▼Jコード108243

ド派手で爽快な必殺技の『闘神伝』に4作目登場

3D対戦格闘では初めて、2D格闘の豪快かつ爽快な戦いを取り入れた本シリーズ。その最新作は、基本を踏襲しつつ大幅にパワーアップしての登場だ。

飛び道具あり、豪快な超必殺技ありの対戦格闘『闘神伝』が、大きく進化して帰ってくる。システム的には体力制で場外負けあり、1ボタン必殺技ありといった、従来のシステムを踏襲する。ただし、今作は前作より10年後の設定で、キャラクターの総入れ換えや新ルールが盛り込まれるようだ。また今作は対戦格闘だけでなく、ある特定の条件を満たすと、落ちものパズルやダンスゲームといった、ミニゲームもプレイできるようになっている。


➡Eという人物からの招待状が、新たな闘神大武会の幕開けを告げる



➡個々のキャラクターがそれぞれの想いを胸に戦いへ赴く

今作の目玉！　3on3のチームバトルに燃えろ！

これまで1対1の対戦だったシステムが、今作より3対3のチームバトルに変更される。そのため、1人のキャラクターを鍛えて3人抜きしたり、まんべんなく使い込んでチームとして勝ち抜くなど、プレイヤー次第でいくつもの対戦パターンが作れるわけだ。もちろん、それぞれのチームにシナリオが用意され、魅力的なストーリーが対戦を盛り上げてくれる。



⬆サバイバル、プラクティスモードなども用意されている

登場キャラクターを前作より一新！
魅力的なニューフェイスが戦いを繰り広げる

フェン・ベアフット
傷ついたモンドを助けたことから、彼の持つ槍の奥義を伝授される。祖父の仇を追って大武会に参戦する。

カインの養女 ナル・アモウ
10年前に行方不明となった養父・カインを捜して世界を回る。独学でカインの技をマスターしている。

エイジの直弟子 スバル・シンジョウ
前作の主人公、エイジを師事する18歳の青年。白虎の太刀を片手に、武者修行の放浪の旅を続けていた。

ルーク・キャッスル
天性のセンスで全米カンフー大会に優勝するが、ミヤビに敗れて修行を決意。現在はスバルと共に旅をする。

プエラ・マリオネット
教会で育てられた孤児だが、持前の明るさと治癒の能力で誰からも愛される。朱雀の弓を持つ16才の少女。

PlayStation

アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら

■アリカ
■アニメチック・ストーリーゲーム
■99年8月5日
■価格未定
▼Jコード103187

さくらがアニメを飛び出てPSに登場

NHK教育、衛星第2テレビで放送中の人気アニメ『カードキャプターさくら』が、アニメ版の設定そのままにゲーム化された！

ファンの心をくすぐる嬉しい要素が満載の本作。相棒のケルベロスとともに、解放されたクロウカードを封印していくという、ストーリーの流れは原作そのままだ。そして、アニメ版と同様の声優陣。ゲーム中、ふんだんに挿入されるアニメーションなど、見どころは多い。



力を合わせてカード封印！

大道寺 知世
⬅さくらの親友。クロウカードとの対決シーンをビデオ撮影してくれる

ケルベロス
⬇クロウカードの本を守っていた封印の獣。なぜか大阪弁

木之本 桜
⬇明るく活発な小学4年生の女の子。本編の主人公で、プリンが大好き♥

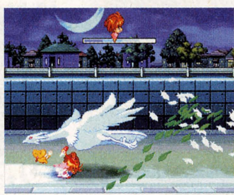

⬅移動画面はこんな感じ。いろんなものを調べていこう



⬅お父さんの地下室で見つけたクロウカードの本。この本を手にしたことで、さくらはカードキャプターになった（された？）のだ

クロウカードの封印はミニゲームで

クロウカードは、イベントやミニゲームをクリアすることで封印できる。一度封印したカードは、次から強い味方になってくれるのだ。


⬅ミニゲームはとても簡単で、誰でもクリアできるレベルだ

さくらちゃんお着替え変化

さくらのバトルコスチュームは、知世ちゃんが毎回違ったものを用意してくれる。他にも寝間着や制服などのお着替えもある。


李 小狼
⬆さくらちゃんは、シーンごとに違った服をみせてくれる

PlayStation

クロス探偵物語

■ワークジャム　■99年夏予定
■アドベンチャー　■6800円
▼Jコード108201

プレイステーションであの若き天才探偵が蘇る

サターンで好評を博した推理アドベンチャーが、プレイステーションに移植される。今回は探偵のプロフィールと、ゲーム序盤の事件概要を紹介しよう。

探偵志望の少年を操り、7つのシナリオを進めていく作品。基本的にはコマンド選択で推理していくのだが、ポインターによる証拠品探しやキーワードの入力など、プレイヤーの推理力が試されるシステムも特徴だ。今回の移植版は、単行本10冊に相当するシナリオを全面的に改良した他、ヒント機能も充実。サターン版でも評価の高かったテンポのよいシナリオ展開や人間味を追求した演出など、練り込まれた内容に期待しよう。


←システムだけでなく、個性的な登場人物たちも見どころの一つ

探偵志望の若者が、秘めた才能を存分に発揮！

数年前に事故で亡くなった父親の墓参りをしていた黒須少年。だが、彼はそのとき出会った謎の女性から、父親が何者かに殺されたのだと知らされる。その告白に衝撃を受けた彼は、事件の真相を確かめるために探偵を志し、名探偵として知られる冴木達彦の事務所を訪れるのであった。


黒須剣
←探偵志望の主人公。その明晰な頭脳で、事件を次々と解決していく


冴木達彦
➡黒須が入り浸る探偵事務所の所長。温和な顔立ちだが、かなりの切れ者だ

プレイヤーの頭脳に挑戦する、洗練されたストーリー

第1話 名探偵誕生

黒須少年が冴木事務所で助手と問答していると、ストーカーに付きまとわれているという女子大生から調査の依頼が舞い込んだ。冴木所長が留守なのをいいことに、自分で事件を解決しようとする黒須だったが……。


⬆彼女を付け狙うストーカーの正体は一体何者？

第2話 疑惑

ある男が、自室で死んでいるのが見つかった。警察は現場が密室だったことから、自殺と断定。だが、納得できない死んだ男の母親は、冴木探偵事務所に調査を依頼する。彼の死は自殺か、それとも……。


➡黒須も母親と同じく、事件に疑問を感じ始めていく

第3話 ゆがんだ名門校

徹底した英才教育で知られる名門校で、学校関係者が次々と変死する怪事件が発生。これはかつて学校で自殺した生徒の呪いなのか？　校内に張り出された血染めの脅迫状に、黒須が敢然と立ち向かう！


➡女生徒の協力を得て、黒須の頭脳がさらに冴え渡る

N64

ハイブリッドヘブン

■コナミ　■99年7月1日
■ロールプレイング　■7800円
▼Jコード070921

一面闇の地下世界に眠る謎を白日のもとにさらせ！

長らく登場が待たれていた本作だが、ついに発売間近！　これまでのおさらいも兼ねて、戦闘システムと最大の目玉であるストーリーを中心に紹介。

N64待望のアクションRPG『ハイブリッドヘブン』。このゲームはのっけからインパクトがデカイ。オープニングで主人公のジョニーが射殺される衝撃的な幕開けから物語は動き出し、そして何とプレイヤーが当初操るのは敵であるディアス本人。殺された主人公は本当に死んだのか？　殺したディアスの目的とは？　遺伝子合成によるクローン技術や謎の生命体との関わりなど、極めてリアルで現代的なキーワードが交錯しつつ、ストーリーは流転していく。この広大なスケールが醸し出すアダルトなムードは、大作SF映画さながらだ！

STORY 幾重にも交錯した事件の真相を追え！

ニューヨーク地下鉄構内で銃声が鳴り響いた。黒スーツの男2人と1人の女性乗客が見守るなか、ディアスはジョニーを撃ち殺したのだ。ディアスの行動は、謎の声からの命令だった。「その男を撃て！　殺せ、その男を撃て！　殺せ」と言う……。


➡一面闇に覆われた、地下世界の雰囲気が重々しさを醸し出している


⬅⬇射殺されたジョニーの体は蒸発するように消えてしまった!?


謎の死を遂げる主人公・ジョニー



事件の鍵を握る男・ディアス



⬅⬆事件は国家レベルにまで及び、地球外生物とも繋がりが!?

戦闘指南

間合いを読め、行動を見切れ

フィールド内の移動はリアルタイムでキャラクターを操作するアクションだが、敵と遭遇すればコマンド入力で戦う戦闘パートに切り替わる。敵との間合いを読んで、的確に攻撃しよう。


⬆敵との距離が遠いと攻撃が外れることもある


⬆パンチ、キック、投げなど攻撃をチョイス



⬅敵襲を受けたときはガードやカウンターなど、状況に応じて使い分けろ

N64

電車でGO! 64

■タイトー　■99年夏予定
■電車運転ゲーム　■価格未定
▼Jコード107735

プラットホームをN64に移し、この夏出発進行！

ついにNINTENDO64にやってくるとあって、期待度満点の『電車でGO!』。新着画面を見る限り、アーケード版に寸分劣らぬ完成度が期待できる。

アーケードで大好評稼働中の『電車でGO!』の最新作、『電車でGO! 2高速編 3000番台』が、NINTENDO64で発売決定！　プレイヤーは電車の運転手となって、時刻表とホームの停車位置を忠実に守りながら電車を運転。そして、JRのさまざまな路線に挑戦していくのだ。今のところアーケード版の完全移植としか情報が届いてないが、他機種の移植版には追加要素が多かったことだし、NINTENDO64版もサービス満載の内容を期待したい。

音声認識システムでますますアップするリアル感！

NINTENDO64版では、なんとシリーズ初となる音声認識システムを採用。特定のポイントでマイクに向かって喚呼すれば、ボーナスタイムがもらえるという画期的なシステムだ。ここまでリアルさを追求されると、身も心も運転手になりきってしまう!?


⬆運転手役と喚呼役に分かれての協力プレイも楽しそう

プレイ可能なコースは全16区間？

本作では、アーケード版と同様に、全部で16もの区間を運行できる予定。バラエティに富んだシチュエーションが楽しめるうえに登場車両も数多く、鉄道マニアも大喜びのボリュームだ。



⬅⬇新幹線や205系など、有名な車両を好きなだけ運転しよう



他にも人気路線が続々と！
➡同じほくほく線でも、難易度の異なる4コースに挑戦できる

check! 霧までをもキメ細かく描き込んだ美麗な背景グラフィックに驚け!!

画面写真を見れば一目瞭然、グラフィックはまさにアーケード版そのままの美しさ。電車や眼前の風景はもちろんのこと、霧や奥の建物といった細かい景色までこだわって描き込まれているのだ。



⬅霧の濃さは3段階ある。微妙なもやもや感が分かるかな？



⬅遠くにある建物も、滑らかに拡大しながら迫ってくる

N64

実況Jリーグ パーフェクトストライカー2（仮）

■コナミ　■99年7月29日
■サッカー　■7800円
▼Jコード107531

選手の育成も可能になり新たな楽しみが満載！

選手の滑らかな挙動と、テレビ中継さながらの音声実況が印象的な人気作に、続編が登場！　注目のサクセスモードを中心に新要素を紹介していこう。

今作には新要素が満載で、J1＆J2の使用やオリジナルクラブの作成、新技の追加など、サッカーファン涙モノの欲張りな内容になっている。そして何と言っても目玉は、『パワフルプロ野球』で大好評のサクセスモードが搭載されること。サッカーゲームとしての面白さに加えて、選手を育成する楽しみも詰め込んでいるのだ。

念願の新要素が満載！

新技の数々を追加

ダイレクトスルーパスやロブのワンツーパスなど、ファンも満足の高度な技が豊富に追加された。さらなる複雑な頭脳プレイが楽しめるのだ。


⬅こんなキメ細かい動きだって朝飯前。躍動感満点だ

J1&J2が使用可能



⬅J2のチームを使って、J1の強豪を倒してみよう

クラブ作成



⬅名前やユニフォーム、チームフラッグを決められる

目指すはJリーグユースのトップ！ サクセスモードでサッカー生活を体験しよう!!

このモードは、主人公がユースチームに入団したところからスタート。3年目にトップに昇格するため、トレーニングや大会をこなし、ときにはデートを楽しみながらパラメーターを上げるのだ。トップに昇格すれば、本編の試合に出すことができる。

STEP 1 日頃のトレーニング



⬆➡トレーニングの種類は豊富。合間にチームメイトや彼女との交流を図っていく

STEP 2 成長



⬆トレーニングの仕方次第で、能力にさまざまな違いが出てくる。自分だけの個性的な選手を育てよう

STEP 3 3大大会出場



⬅監督からの信頼度が上がると、Jユースカップ大会などに出場できる

3年間を通じて活躍を見せろ！

Dream Cast

ワールド・ネバーランド　プラス ～オルルド王国物語～

■リバーヒルソフト　■99年7月1日発売予定
■架空世界体験シミュレーション　■5800円
▼Jコード107875

架空世界で自由気ままに生活をエンジョイ！

プレイステーションの人気作『ワールド・ネバーランド』が、ドリームキャストに登場。それではさっそく、オルルド王国を覗いて見よう！

現実とは違う世界で、もう1つの人生をエンジョイする。そんな気ままさが好評を博し、多くのプレイステーションユーザーをその世界へと導いた『ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～』が、ドリームキャストで登場だ。今作では、ハードの特性であるインターネットを生かしているのが最大の特徴。見知らぬ王国の仲間たちと情報交換しながら、オルルド王国での生活を満喫しよう！

ワールド・ネバーランドでの暮らし方

プレイヤーは架空の世界、オルルド王国のいち住民。そこでは勉学に励むのも仕事に打ち込むのも、あまつさえ怠けて暮らすのも自由自在だ。思いのままに生活を送ろう。



⬅雑多な人種が暮らしているオルルド王国。勉学に仕事に恋にと、いろんな出会いが待っている





➡住民たちと会話をして親睦を深めよう。相手が異性であれば恋に発展することもあり、結婚もできるのだ

インターネットで仲間とつながる暮らしが広がる



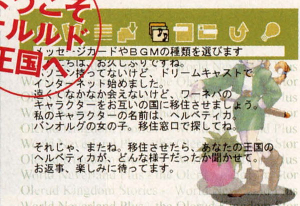
全国のユーザーたちと情報交換を楽しみたいときは、王国通信局に行こう。ここでしか得られない意外な事実や、面白い話題なんかを聞けるかも!?　仲間ができれば王国での暮らしが、一層幅広くなること間違いなしだ。

王国通信局には、3つのサービスがある。自由にメッセージを書き込める「ノート」、イラストや音楽の付いたメッセージを送受信できる「カードメール」、そしてマイキャラクターのデータを交換したりできる「移住窓口」だ。

メリー・クリスマス（気が早すぎ>オレ）
ID: WD100007　王国似顔絵師
メリークリスマス！いやぁ、すっかり花見日和で！クリスマスらしく、ここは夜桜を！日本人として！いつまでボケてますか>オレ
些か気が早いですけど、今年のクリスマスカードはワーネバ・プラスで！是非！
E-Mailよりも高速でゴージャス！ゲーム中の曲をアレンジしたメッセージカード専用のBGM！この為書き下ろしたイラストの数々！初心者にも使い易いように気を遣ったインターフェイス！
家族で楽しめるゲームに、家族で楽しめる王国通信局をプラス！不況ですが、これは生活必需と言えましょう。

⬅全国のユーザーと話しあえる。共通の話題で盛り上がろう





⬆これが王国通信局。見知らぬ王国の住民たちと会話を楽しむための入口だ

⬆メールの中には特別イベントで手に入れられる、レアなメールもあるらしい!?

Play Station

アクアノートの休日2

■アートディンク　■99年7月予定
■海底散策ゲーム　■5800円
▼Jコード096971

さらに進化して甦る海中散策の静かなる興奮

海中を優雅に散歩できる『アクアノートの休日』の続編のリリースが発表された。第1報の今回は、グレードアップした内容について紹介しよう。

ゲームの苦手な人にも、時の経つのを忘れて楽しめると好評だった『アクアノートの休日』。今作も前作同様、自由気ままに海中を散策するのが目的となる。そして色とりどりの魚や海底に沈む人面岩など、幻想的で不可思議な光景が楽しめるというわけだ。しかも今回は、散策エリアが明確に区分けされ、それぞれの場所で南国や極寒など、住む魚の種類が変わるようになる。他にもトンネルで繋がるエリアや、三つ又に分岐する洞窟など、探険と発見の喜びが大幅にアップ。攻略要素も強まり、さらに熱中して楽しめそうだ。

神秘に満ちあふれる古代の海がキミの到来を待っている

今作は、プレイヤーが探索することでエリアが広がっていくが、最終エリアはなんと古代の海。サイエンスライターとして著名な金子隆一氏をアドバイザーに、三畳紀、ジュラ紀、白亜紀の海を、最新資料を元にして忠実に再現している。



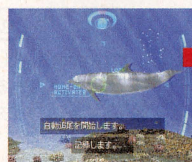
⬆⬅古代の神秘的な海が堪能できるのだ

新要素

ロックオン機能で潜水艦がパワーアップ！

今回使用する潜水艦は、前作よりも操作性が向上するようだ。中でも新システムのロックオン機能は、海中散歩をより楽しくするだけでなく、海洋生物を間近で見ることができるのだ。そんな趣向を凝らした、ロックオン機能の3大システムをここで紹介しよう。

機能その1　自動追尾





⬅⬆ロックオン機能を使うと自動的に海洋生物を追尾。いろんな角度から鑑賞しよう

機能その2　図鑑機能



⬆ロックオン機能の対象生物は、自動的に図鑑に登録されている

機能その3　顕微鏡モード





⬆プランクトンなどの微生物も、ロックオン機能で観察可能。この場合は顕微鏡を覗くように、生物が何倍にも拡大されて表示されるのだ

Dream Cast

SUPER PRODUCERS めざせショウビズ界！

■ハドソン　■99年9月予定
■ネットワーク対応型育成シミュレーション　■価格未定
▼Jコード107620

シンガーを発掘・育成し芸能界の覇者になれ!?

浮き沈みの激しい音楽業界を題材にした、新境地のシミュレーションが登場！　第1報の今回は、その独自のゲームスタイルを紹介していこう。

音楽業界を動かす影の仕掛人たる、プロデューサーを演じられるという斬新なゲームが登場！　新人シンガーを発掘してあらゆるジャンルのミュージシャンを育成。プロモーションを行なってミュージックシーンに切り込み、ヒットチャートに食い込んでいくのだ。インターネットを活用した新機軸の楽しさにも要注目！

ネットワークで接続すればグローバルなチャートにアクセス！

本作はインターネット経由で幅広いプレイが可能となる。ゲーム単体の世界はローカルなチャートで、ここからネットワーク内のワールドチャートへ向けてシンガーをデビューさせられるのだ！　さらには不要なシンガーをネット内に手放すことで、そこからドラマが広がっていく可能性も……!?



⬆手放したシンガーもネット内で独自に活動を始める

1 シンガーを発掘

まずは流行のジャンルにマッチしたシンガーを発掘する。シンガーにはそれぞれ能力差があるので、個々の能力に合わせて売り出すジャンルなどを決定していくのだ。



⬆シンガーの服装なども自由に決定することができる

2 プロデュース

シンガーの生命線といえる持ち曲を作曲するという、プロデューサーの本領とも言える仕事だ。さらには発売日の決定や、ジャケットのデザインまでも手掛けることができるのだ！



⬅CDのアートワークも重要な仕事。流行のデザインをつかめ！

凄腕プロデューサーとなり芸能界を制せ！

優れたシンガーを見つけだし、プロデュースを成功させていこう。複数のシンガーを育成し、あらゆるジャンルを制覇して音楽業界の重鎮を目指せ！

3 ライブ活動

認知度と実力を上げていくためにはライブ活動は必須！　シンガー単独の活動だけでなく、バンドやダンサーをつけてグループとしてステージに立たせることもできる。


⬆自分だけのシンガーの、華やかなステージを鑑賞

4 チャートIN！

CDのセールスとライブ活動が成功すれば、念願のチャートにランクイン。いよいよヒットへの道を歩み始めることができるようになる。ランキング上位の独占はなるか!?



⬅チャートの順位は人気のバロメーター。熾烈な争いに勝ち抜こう

Dream Cast

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

■セガ・エンタープライゼス　■99年秋予定
■スポーツ育成シミュレーション　■価格未定
▼Jコード099694

さらなる進化を果たした大人気サッカーゲーム

サターンで好評だった『サカつく』シリーズが、ドリームキャストというハイスペックマシンでパワーアップを果たした。その進化の一端をいざ公開。

サッカークラブの強化練習のみならず、財政面も含めクラブを運営できる本格派育成シミュレーションの最新作が登場だ。試合は観戦のみだが、ゲーム展開のパターンが多いので、スポーツアクション以上に手に汗握ることうけあい。前作の『サカつく2』においてシステムやグラフィックなどあらゆる面で頂点を極めたかに見えたが、進化は決して止まらないのだ。

臨場感ある試合を観戦

試合には監督として参加するため、実際と同じようにほとんどできることはない。それだけにグラフィック面のリアリティにはとても力を注いでいる。


⬆⬅選手は実際の試合さながらの動きを見せる。育てただけに感情移入度が高い

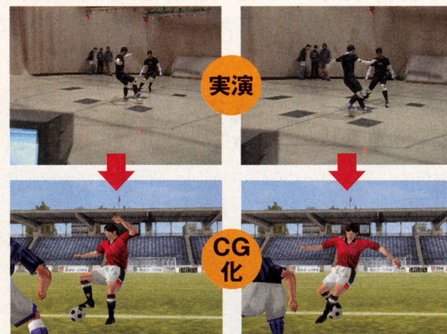
ユニフォームデザインを一新！

マイチームなだけに、ユニフォームのカッコよさは重要だ。数も多く充実のラインナップ。

POINT リアルな選手の動きはこうして作られた

やっぱりやってましたモーションキャプチャー。モデルになったのは今をときめくユースのエース小野伸二選手を始め、元Jリーガーたち。本物のテクニックを取り込んでいるのだから、できたCG選手の技もまさしく本物だ。

複雑な動きだって……



⬆重心のバランスがとれた見事なトラップ。筋肉のハリまで分かる細かな動きはさすが

⬆後ろ足を使ったトリッキーなフェイントも確実に再現している。高度な技も楽しめるのだ

N64

バーチャルプロレス2
王道継承

■アスミック・エース エンタテインメント　■99年秋予定
■プロレス　■価格未定
▼Jコード107301

全日レスラー参戦決定で夢の対決も実現する！

98人ものキャラクターが登場したプロレスゲームの続編に、全日本プロレスの選手の参戦が決定した。まずは第1報を各選手の雄姿とともに紹介しよう！

登場レスラーの多さに加え、返し技で一気に形勢逆転できるシステムなどで好評だったプロレスゲームの第2弾。本作も格闘技系やルチャ・リブレ系、アメリカンプロレス系など、多種多彩なプロレスラーが用意されているが、最大のポイントは全日本プロレスの選手が実名で登場するという点だ。ジャイアント馬場を始め、三沢光晴ら日本人選手やベイダーら外国人選手も本人を彷彿させるリアルな動きを見せてくれる。技の種類も豊富で、約1000種類にも及ぶバリエーション豊かな技が繰り出せるのも本作の魅力。さらにグラフィックやカメラワーク、リプレイシーンなど演出面も強化されており、前作以上の迫力と爽快感が味わえそうだ。

エディット機能もさらに充実！

前作にもあったエディット機能は、持ち技なども自由に設定可能で、より個性的なレスラーを作れるようになった。また今作ではチャンピオンベルトもエディットでき、オリジナルレスラーで連続防衛記録を作っていくなんてことも楽しめるのだ。



⬆理想のプロレスラーを作りだし、真の王者を目指そう！

あのフィニッシュホールドも再現！



⬅ジャイアント馬場の往年の必殺技が復活！　これはファン感涙モノだ



⬆技の流麗さとは裏腹に、脅威の破壊力を誇る秋山準のフィニッシュ技

⬇田上明のパワーあふれる恐怖の殺人技が、皇帝戦士ベイダーに炸裂する！





⬆ジョニー・エースが繰り出す投げ技からも、そのスピード感と迫力が伝わってくる

N64

ロードランナー3D

■バンプレスト　■99年7月30日予定
■アクションパズルゲーム　■6800円
▼Jコード106054

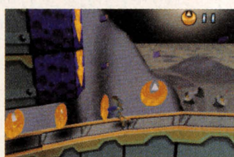
90年代的アレンジを加え、伝説のゲームが再登場

80年代に一大旋風を巻き起こした、懐かしのパズルアクションが復活！　最新の映像とゲーム性を備えた、その内容に迫ってみよう。

83年にパソコンでリリースされ、その後コンシューマやアーケードでも登場したミリオンヒット作『ロードランナー』が、新たな進化を遂げて帰ってきた！　ゲームのフィールドは、そのタイトルが示すとおり3Dの立体空間となっている。このことにより、格段にパズル性が増加。ステージが進むにつれて複雑な仕掛けがどんどん加わってくるので、かなり攻略しごたえのある仕上がりとなりそうだ。往年のファンは注目の1作！

『ロードランナー』の持ち味
単純で奥深いルールは健在！

フィールド内の敵の包囲を突破して金塊をすべて集めていくという基本的なルールは、この最新作でも変化はない。主人公は銃を持っているが、これは地面に穴を開けられるだけで敵を倒すことはできないのだ。うまく敵を穴に落とし込みつつ逃げ回れ！


⬅円盤状の金塊をすべて回収！ 全部手に入れて出口へ向かえ

穴をあける


➡銃を使って穴を開ける。自分が埋まらないよう注意

飛びおりる！


⬅下にフィールドがあれば、飛び降りることも可能だ

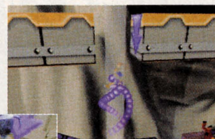
敵を落とす！

⬅敵をうまく誘導し、穴に落とせばやり過ごせる！

新たなゲーム性！

立体空間ならではのトラップをかいくぐれ！

フィールドは上下左右だけでなく、奥側にも移動可能！　複雑なトラップも加わっており、頭脳の限界が試されるのだ!!


⬆転送エレベーターで上下にワープ。立体のフィールドを駆け回れ


⬅周囲の壁を一気に吹き飛ばすボム。うまく活用することで新たなルートが開けるかも!?

新トラップが続々と登場
100種以上のステージに挑め！

ステージ数はなんと100以上もあり、先に進むほどに奇想天外な仕掛けがどんどん登場。使い方次第で有利にもなりうる、これらの仕掛けを利用しよう！


⬆罠だけでなく移動系の装置も増加。活用法を探せ！

PS ルームメイト〜井上涼子〜

■データム・ポリスター　■99年7月予定
■リアルタイムコミュニケーションソフト　■5800円
▼Jコード107557

涼子ちゃんと同じ時間を過ごし、同じ瞬間を分かち合おう

サターンで3作発売された大好評シリーズの第1作目を、プレイステーションに移植。ポケットステーションの時計機能を活用することで、ゲーム内の時間と現実の時間をシンクロさせることに成功、井上涼子との生活をリアルタイムで楽しめるのだ。朝の挨拶は朝にしか交わせないなど、当たり前のようで今までなかった手ごたえあるコミュニケーションを存分に楽しもう。



➡39日間の共同生活の中で、会話やイベントを楽しんでいくのだ


⬆涼子には涼子の生活があるので、彼女の時間や都合に合わせてアクセスし、仲を深めよう

PS ミラノのアルバイトこれくしょん

■ビクターインタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)　■7月1日
■アクション・バラエティー　■価格未定
▼Jコード107492

勤労は美徳なり！　せっせと働いてゴージャスな生活をゲット

1人暮らしの女の子、ミラノになって、さまざまなバイトをこなしながらお金を稼いでいくアクション・バラエティー。バイト代で買い物をし、部屋を飾って豊かな暮らしを目指すのだ。机を買わないと勉強ができないといったように、買った物と最終評価につながるパラメーター上げ要素がリンクしているのも面白いところ。複雑な要素はなく、小さな子供でも楽しめる1本だ。



➡好みの部屋を自分の稼ぎで作っていこう。模様替えも自由自在だ


⬆バイトはミニゲーム形式。アクション、パズルなどさまざまで、難易度も5段階用意されている

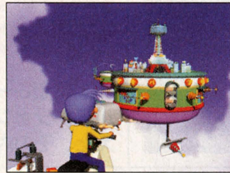
PS 東京惑星　プラネトキオ

■アスミック・エース エンタテインメント　■99年夏予定
■コミック・アドベンチャー　■価格未定
▼Jコード107310

近未来の東京を舞台にした、愉快でおかしな世界で遊ぼう

奇想天外なキャラクターが登場する、3Dコミックアドベンチャー。昔懐かしのアニメを思わせるノスタルジックな雰囲気と、未来的なシブヤ系テイストが交錯した、特異な世界観が特徴だ。注目すべきは、言葉を組み合わせて攻撃する「コトバトル」という戦闘システム。詳細は不明だが、言葉の組み合わせによる、ボケとツッコミ的なノリの戦闘が楽しめるらしい。


➡出会う人々も、ひと癖もふた癖もあるような、怪しい人ばかりだ


⬆浮島からなる未来の23区には、電動パンダや巨大ハチ公など、おかしなものがいっぱい

GB 牧場物語GB2

■ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)　■99年8月6日
■シミュレーション　■3980円
▼Jコード108251

作物や動物たちを育て、自分の牧場を広げていこう！

かつてない優しさと温かい雰囲気で大ヒットした『牧場物語GB』の第2弾が、いよいよ登場。荒地を耕して作物を育て、町や山に出かけてイベントやミニゲームを楽しみながら牧場を大きくしていくという内容はそのままに、随所に改良・ボリュームアップが加えられている。釣りゲームで釣った魚を図鑑に記録できたりと、ちょっとしたコレクション要素も楽しみの1つだ。


➡主人公の性別は選択式。ペットも、犬か猫のどちらかを選ぼう



⬆町や山と共に牧場もぐんと広くなったので、耕しがいもアップ。家畜の放牧や羊の飼育も可能に

WS 燃えろ!!プロ野球　ルーキーズ

■ジャレコ　■99年8月5日
■野球　■4200円
▼Jコード108359

99年最新選手データを収録！　新人王タイトルを目指せ！

実名選手を動かして、全135試合のペナントレースを勝ち抜き、優勝を目指す野球ゲーム。バッテリー画面がテレビ中継と同じアングルなのが特徴で、これまでにない斬新なプレイ感が味わえる。また、オリジナルキャラクターをトレーニングで育てながら試合で活躍させ、新人王タイトル獲得を目指すシミュレーションモードも搭載。1人でじっくり遊び込みたい1本だ。



➡ピッチャーを後ろから捕らえた画面なので、臨場感も違う！



⬆トレーニングを積んで、新人王を目指せ。同チームのルーキーとのライバル対決もある

追っかけ掲示板

今年の夏は、話題作が天こ盛り！

今月の新着情報はいつになく凄い！　PSでは『Neo Atlus』(アートディンク)、そしてあの『バイオハザード』(カプコン)の続編が発表されたぞ。詳細は到着次第、どしどし載せていくのでこうご期待！　DCでは『世界ふしぎ発見！トロイヤ』(サンカルバ)、『まぼろし月夜』(シムス)ほか、充実のラインナップが目を引く。N64では『格闘伝(仮)』(イマジニア)と『インターナショナルラリーチャンピオンシップ64』(イマジニア)、そして『バイオハザード2』など、バラエティ豊かなソフトが目白押し。GBは『ゴルフだいすき！』(キッド)、『ハローキティのビーズ工房』(イマジニア)、『マリオゴルフGB』(任天堂)など、コンスタントに発売される予定だ。


⬆人気テレビ番組がモチーフのアドベンチャー。トロイアの謎に迫る本格的な内容だ


⬆大作ロールプレイング『ワイルドアームズ』の続編が、この秋に登場するぞ！

COPYRIGHT一覧

■182 スーパーロボット大戦コンプリートBOX©葦プロ ©創通エージェンシー ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 1999 ／ 目指せエアラインパイロット©トワイライトエクスプレス ／ メルティランサー The 3rd PLANET©1999 KONAMI©1999 TENKY ／■183 ツインズストーリー©FUJITSU 1998.REPROGAMMED ©1999PANTHER SOFTWARE INC. ／ バーガーバーガー2©GAPS Inc./Ikuo HYAKUTA ／ 必殺パチンコステーション5©1999 SUNSOFT©TOYOMARU©DAIICHI ／ 恋愛講座 REAL AGE©EGUCHI HISASHI 1999 ©1999 Imagineer Co.,Ltd. ／■184 黒い瞳のノア©GUST CO.,LTD.1999 ／ ポピュラス©1998,1999 Bullfrog Productions Ltd. ／ Racing Lagoon©スクウェア ／ ロード オブ モンスターズ©Sony Computer Entertainment Inc. ／■185 俺の屍を越えてゆけ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ／ スレイヤーズろいやる2©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会©1998,1999 角川書店/ESP ／ ペルソナ2 罪©ATLUS1996,1999 ／ ミスティックドラグーン©XING 1999©神村幸子©富沢義彦 ／■186 アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～©HUMAN 1999. ©1997 Cryo Interactive Entertainment ／ ジェイルブレイカー©1999 HIGHWAYSTAR Co,Ltd.©1999 NEC Interchannel,Ltd.©1999 concept factory Inc. ／ ちっぽけラルフの大冒険©NEW Corporation 1999 ／ MediEvil（メディーバル）MediEvil Is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.©1998 Sony Computer Entertainment Europe.All Rights Reserved. ／■187 ABE'99 Oddworld:Abe's Exoddus TM＆©1998 Oddworld Inhabitants,Inc.All Rights Reserved.Created by Oddworld Inhabitants,Inc.Published and distributed by Riverhillsoft Inc.under sublicense from GT Interactive Software Corp.All other copyrights and trademarks are the property of their respective companies. ／ ジャージーデビルの大冒険 ©1998 Konami Co.,Ltd／©1998 Behaviour Interactive:ALL RIGHTS RESERVED."Jersey Devil is a TM of Behaviour interactive"／ SuperLite1500シリーズ Vol.5ロードランナーレジェンドリターンズ©Lode Runner is a trademark licensed exclusively to Douglas E.Smith.©1983 Douglas E.Smith©1994,1999 Presage Software Development Company.All rights reserved.Lode Runner:The Legend Returns was designed and developed By Presage Software Development Company.based on the Original Lode Runner game by Douglas E.Smith. SONY Playstation manufactured by SUCCESS Corporation.Under License from E.T.Corporation. ／ とんでもクライシス！©1999徳間書店・博報堂・凸版印刷©1999Polygon magic,inc ／■188 餓狼伝説 WILD AMBITION©SNK 1998 ／ 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2©CAPCOM CO.,LTD. ／ SPRIGGAN ～LUNAR VERSE～©たかしげ宙・皆川亮二/小学館 ©1999 From Software, Inc. ／ ラブ・ラブ トロッコ©1999 SCITRON&ART/TYO ／■189 Acid（アシッド）©㈱たき工房 ／ NBAパワーダンカーズ4©1999 NBA Properties,Inc.All rights reserved.©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ ガンゲージ©1999 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED. ／ SuperLite1500シリーズ Vol.6アステロイド©1999 ACTIVISION/SUCCESS ／■190 '99甲子園©1999 魔法株式会社 ／ オーバードライビンⅣ ©1999 Electronic Arts. All rights reserved. ／ SuperLite1500シリーズ Vol.4ザ・カーリング©1999 SUCCESS ／ SuperLite1500シリーズ Vol.7テナントウォーズα©1999 KID ／■191 元祖ファミリーマージャン2©1999 Nihon Bussan Co.,Ltd. ／ CINEMA英会話 第6巻「愛の果てに」©1993 ISLAND WORLD ALL RIGHTS RESERVED.Licensed by GAGA Communications,Inc. 辞書データ著作権©1999CATENA ／ せがれいじり©秋元きつね・ブレインドック・ネメシス・エニックス1999 ／ DX社長ゲーム©TAKARA CO.,LTD. 1999 ／■192 UFO ©1999 ASCII Corp.／LOVEDERIC／ バーラー！プロ・ジュニアVol.1©TOYOMARU/TELENET JAPAN 1999 ／ バカバカバッション©1998 1999 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED. ／ パチスロ帝王mini©1999 Media Entertainment Inc./Bull's Eye©YAMASA ／■193 あにまるぶり～だ～3©J・WING ／ NBA IN THE ZONE2©1999 NBA Properties,Inc.All rights reserved.©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ ズール©1999 Imagineer Co.,Ltd. ©1999 パンドラボックス ／ マリオゴルフ64©1999 Nintendo/CAMELOT ／■194 アクアライフ（仮）1999©TAM ／ アザーライフ アザードリームスGB©1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ カンヅメモンスター パフェ©TURKEY'S CORPORATION.©1999 STARFISH INC. ／ スーパーブラックバス～リアル・ファイト～©1999 STARFISH INC. ／■195 サバイバルキッズ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ スパイ アンド スパイ©1999KEMCO All other elements©1999 E.C.PUBLICATIONS,Inc.MAD MAGAZINE and all related elements are the property of E.C.Publications,Inc.TM&©1999.All rights reserved. ／ ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ ワールドサッカーGB2©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1996 JFA ／■196 ウェットリスGB（仮）©1999 Infogrames ©1998 Infogrames. ALL RIGHTS RESERVED ／ パチンコCRモーレツ原始人T©HECT 1999/©1999 TOYOMARU/©1999 KONAMI/©1999 LUDIC Inc. ／ バックギャモン©1995 ALTRON CORPORATION ALL RIGHT RESERVED. ／ ルーカのばずるで大冒険©1999 HUMAN ／■197 漢字BOY©J・WING ／ 蒼鋼の騎兵©1999PANTHER SOFTWARE INC. ／■198 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1999 ／ ザ・キング・オブ・ファイターズ ©SNK 1999／ ジャイアントグラム ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999. ©全日本プロ・レスリング（株） ／ 生体兵器 エクスペンダブル©Rage Games Limited 1999. All rights reserved. ／■199 アンカーズフィールド©1999 Sammy ／ カオスギア～導かれし者～©BANDAI 1998 1999©BANDAI 1999 ／ 電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋©NTV「進ぬ！電波少年」©NTV ©1999 HUDSON SOFT ©1999 SEGA ENTERPRISES,LTD. ©白夜書房 ©Chance it ／ヴァイツブレイド©BANDAI 1999 ／■200 Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ～Story of Llygamyn～©1981-1999 by Sir-tech Software,Inc.Robert Woodhead,Inc,and Andrew Greenberg,Inc.All rights reserved. ／ お絵かきロジック©1999 SEKAIBUNKA-SHA,SUMIRE KOBO ©1999Marigul Management Inc. ／ 鉄拳カードチャレンジ©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ／■201 あすか120% ファイナルBurning Fest.©1999Family Soft Co.,LTD ／ A列車で行こうZ めざせ！大陸横断©1999 ARTDINK. All Rights Reserved. ／ たまごDEパズル©Sony Computer Entertainment Inc.©Sony Creative Products Inc. ／ ビートマニア APPEND GOTTAMIX ©1997,1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ ポケットダンジョン©Sony Computer Entertainment Inc. ／ MOTO RACER2©1999 Delphine Software International. Moto Racer,Delphine Software Internationaland the Delphine Software International Logo are trademarks of Delphine Software International. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks and/or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. ／ 八神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感©1999 八神ひろき/冨岡淳広©1999 講談社/WINC ／■202 It's a ワールドラリー ／ ELEMENTAL GIMMICK GEAR©1999 HUDSON SOFT ©1999 BIRTHDAY ／ カードキャプターさくら©CLAMP・講談社・NEP21/©1999M²TO Inc. ／ カルドセプト エキスパンション©1997,1999 Omiya Soft/Music ©1997,1999 Yuzo Koshiro ／ KulaQuest©Sony Computer Entertainment Europe.All rights reserved. ／ コナミ80's アーケードギャラリー©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ ダイナマイト刑事（デカ）2©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999 ／ ラストレジオンUX©1999 HUDSON SOFT ／■203 サイキックフォース2©TAITO CORP.1997,1999 ／■204 ヴァンダルハーツ2～天上の門～©1996 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／ メタルギア ソリッド インテグラル©1987 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／■205 Lの季節©1999 TONKINHOUSE ／ ガイアマスター（仮）©CAPCOM CO.,LTD ／■206 いつか、重なりあう未来へ -BOTTOM TOP- シロウ篇©1999 Sony Music Entertainment（Japan）Inc./Nippon Cultural Broadcasting,Inc./Japan Central Music,Ltd. ／ 激走トマランナー©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ／■207 STAR WARS エピソード1 ©Lucasfilm Ltd.&TM.rights reserved.Used.under authorization. ／ THE BOOK OF WATERMARKS©Sony Computer Entertainment Inc. ／■208 栄冠は君に4©1999ARTDINK. All Rights Reserved. ／ 重装機兵ヴァルケン2©1999 NCS/TAMTAM ／■209 syphon Filter syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of SonyComputer Entertainment America Inc.©1999 Sony Computer Entertainment America Inc. ／ リモートコントロール・ダンディ©HUMAN 1999 ／■210 CARRIER©1999 JALECO LTD. ／ ぐるぐるガラクターズ©ATLUS/タツノコプロ ／■211 金田一少年の事件簿3©1999天樹征丸/金成陽三郎/さとうふみや©1999講談社/TYO ／ マリア2～受胎告知の謎©AXELA/BREAK ／■212 アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら©CLAMP・講談社・NEP21 ©ARIKA ／ 闘神伝 昴©TAKARA CO.,LTD.1999 PROGRAMMED©TAMSOFT 1999 ／■213 クロス探偵物語 ／ ハイブリッドヘブン©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／■214 実況Jリーグ パーフェクトストライカー2（仮）©KONAMI 1999 ／ 電車でGO! 64©TAITO CORP.1996.1999

■の後ろの数字はページ数を示しています。

バイヤーは発注を!! 読者は貯金を!! 99年7月

ゲーム天気予報

高気圧が大きく迫り出し猛暑も間近!!



世界のお天気

夏場商戦の第一陣ともいうべき7月。やはりというべきか、主だったメーカーから力の入った大作が揃い、熱気のある様相を呈してきている。そのムードはリリース本数にも表れており、現時点で7月中発売が判明しているソフトはPSが41本、DCが6本、N64が5本、GBが10本、ワンダースワンが7本、ネオジオポケットが5本と、のきなみ例月を上回る状況になっているのだ。先月が個性派揃いのラインナップだったのに対し、大作を全面に押し出した強力な布陣になっているのもこの7月の特徴の1つ。タイトルの選択が絞り込まれるぶん、バイヤー側としては発注数に頭を悩ます月となりそうだ。ユーザーサイドからしても、複数の大作がぶつかるだけに取捨選択に苦労させられるかも。いずれにせよ、嬉しい悲鳴があちこちから聞こえる1ヵ月となりそうだ。

PS 超安定株の大作上陸で高気圧は確定

福助　『みんなのGOLF2』が来ますね〜。ついに。

城戸　大ヒットした前作を考えれば、放っといても売れるの確実でしょうね。

S・Y　前作ほどのロングランになるかどうかが、非常に気がかりですね。そういった意味では、注目したいですね。

城戸　あと定番といえば『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』も間違いなくヒットでしょう。

福助　よく考えると、スクウェアの正統派ファンタジーRPGって、これだけですよね。その意味では、ファンの期待は高いんじゃないですか。

S・Y　あと、コナミの『ギターフリークス』が7月中に発売されるみたいですね！

城戸　おお、もうアレが移植されてきますか。となると、気になるのはコントローラーですよねぇ。どうなるんでしょ？

福助　ギターの形をした特性のコントローラーは出るみたいですよ。

S・Y　ちょっと高くても、カッコいいギターコントローラーを出して欲しいですよね。

福助　『DINO CRISIS』は前人気、完成度ともに高そうなので安心して期待できそうですね。

城戸　ゲーム性が画面から分かりやすく、敷居が低いのもポイントでしょうね。これも売れるでしょうね。

福助　バリバリの売れ筋だと、『実況パワフルプロ野球'99開幕版』も、入れとかないと。

S・Y　野球ゲームのスタンダードですからね。スポーツものは、時期を問わず売れますよね。

城戸　うーん、いま挙げたタイトルでお腹いっぱいって感じですよね。

> **業界よもやま話**
>
> **東と西でゲームの好みが違うとか違わないとか**
>
> 6月中に発売される『とんでもクライシス』と『せがれいじり』の2本のバカゲーに関して、関東と関西で評価が分かれているという。大人数にモニターしたわけではないのだが、『とんでもクライシス』の吉本新喜劇的なノリは関西人に好かれ、『せがれいじり』のシュールな笑いは関東の人間に好まれるというのだ。考えてみると、日本とアメリカで売れるゲームが異なるように、国内においても地域によって好みが異なり、売れるゲームが違っているのかも。

S・Y　『アクアノートの休日2』なんかも、けっこういいかなと思っているんですけど。

城戸　ただ、前作ほどのインパクトは感じないかなぁ。

福助　今度はリアル路線らしいんですよ。世界地図があって、魚の分布などもしっかり作り込んであるという。

城戸　うーん、個人的にはそこまで作り込んであると「休日」って感じがしない気も（笑）。

福助　あと、『激走！トマランナー』が、個人的には好きですね。

S・Y　ゲーム名のインパクトはありますよね（笑）。内容はどんな感じです？

福助　単純に言っちゃうと、3Dの狭い通路を対戦相手を妨害しながら走るというゲームです。シンプルさが、逆にいいかなぁ、と。

城戸　4800円ぐらいだったら、内容に相応しい感じなんですけど……。ちょっと割高感があるのが気がかりですかね。

S・Y　『メタルギア ソリッド インテグラル』はどうです？　値段は4990円と、まぁ安い感じはするんですが。

城戸　要素がだいぶ増えてCD-ROM3枚組と、かなりのボリュームですね。とはいえ、前作を遊んだファンがまた買うかどうかとなると……微妙ですかね。

福助　『ゲッターロボ大決戦！』の発売も7〜8月みたいですね。

城戸　先にリリースされていたOVAのシリーズがどうもノリが悪くて、ファンがゲッターからそっぽ向いちゃってる感じもするんですよね。

福助　キャラものといえば、『カードキャプターさくら』が意外とクオリティが高いんですよ。ファンなら買って損はないでしょう。

城戸　おお、あのアリカが手掛けてるんですね。何故だろ（笑）。

S・Y　固定ファンがかなり多いみたいですね。ゲームボーイ版も、受注が多かったですし。

城戸　大きなお友達のファンが多いんですよ、かなり（笑）。その意味では、安定して売れるんじゃないですか。



S・Y予報官注目！

みんなのGOLF2



■PS■ソニー・コンピューターエンタテインメント■ゴルフ■99年7月予定■価格未定
■そのお手軽さと奥深さで大ヒットを記録した「みんゴル」が帰ってくる！

実況パワフルプロ野球'99開幕版



■PS■コナミ■スポーツ■99年7月予定■5800円
■サクセスモードが社会人編になり、定番野球ゲームがさらにパワーアップ。



城戸予報官注目！

聖剣伝説 LEGEND OF MANA



■PS■スクウェア■ロールプレイング■99年7月予定予定■価格未定
■GB、SFCで好評を博した人気シリーズが満を持してPSに登場。

遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ2



■GB■コナミ■カードバトル■99年7月予定■価格未定
■原作マンガも大好評で今作も期待大。（画面は前作の『遊☆戯☆王』のもの）



安心確実の2作をプッシュ

ライター代表
城戸芳充

個人的に『せがれいじり』がツボにはまり、現在布教中。おバカっぽさの裏に見える職人芸が素敵。



現場の勘でヒット作を読む

流通業界代表
S・Y

明響社TVパニック事業本部
豊富な知識と鋭い読みで常に先を読むバイヤー。実はミーハー。



時流に乗りハヤリ物を買う

編集者代表
福助

ストリートロッカーの自分を満たす『ギターフリークス』に超期待だが、専用コントローラはウクレレか？



DC 晴れ間は断続的だが、熱波到来は近い!?

城戸　ゆるやかにタイトル数が増えてきましたね。

S・Y　『エアフォースデルタ』ってどんなゲームです？

福助　フライトシューティングなんですけど、かなりシミュレータ寄りだった『エアロダンシング』と違い、よりゲームらしい作風ですね。あっちについていけなかった人にはお勧めです。

城戸　『ワールドネバーランドプラス』がどうもパッとした感じがしないのが残念ですねぇ。

S・Y　一応、通信機能に対応してるんですよね？　『ウルティマオンライン』みたいな同時プレイは無理なんですか？

福助　メールのやりとりとか、キャラクターをダウンロードできるとか、PSだとメモリカードの交換でできることが、通信を介して手軽にできるというのがウリなんですよ。

城戸　同時プレイができれば、さらに面白いと思うんだけど、惜しいなぁ。

S・Y　アーケードからの移植モノはどうです？

福助　『電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム』は、そろそろ新情報が出てきてもいい頃ですね。来月のこの場で話ができればいいですが。

城戸　『ジョジョの奇妙な冒険』もそう遠くないんじゃないですか？　ただ、アーケード版やPS版との違いに期待したいですよね。キャラがドッと増えてたりすると、欲しいと思うんですが。

業界こぼれ話

なぜか発売ラッシュのプロレスゲーム

春から夏にかけて、なぜかプロレスゲームのリリースが続いている。PSでは好評発売中の『全日本プロレス～王者の魂～』、DCでは6月発売の『ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～』、7月発売の『新日本プロレスリング 闘魂烈伝4』、N64は夏発売の『バーチャルプロレス2』。プロレスファンの嬉しい悲鳴が聞こえてきそうだ。

くるか?こないか?台風ソフト



激走トマランナー

車やバイクではなく、人間やら犬やらが激走するというなんともユニークなレースゲーム。対戦相手を殴ったりすることもでき、ハチャメチャなノリが楽しめる。友達との対戦プレイは特に燃えそうだ！

■PS■ソニー・コンピューターエンタテインメント
■人間レース■99年7月22日■5800円

N64 少数精鋭の大作で過ごしやすい日々

S・Y　N64は、最近大人向けのゲームが増えてきてますよね。『オウガバトル3』とか『電車でGO！64』とか。

城戸　あれ？　『オウガバトル3』の発売元って任天堂ですか？

福助　発売元はクエストから任天堂に変わったみたいですね。任天堂発売のタイトルって、急に発売日が決まることがたまにあるんで、今後の動向は気を付けておいたほうがいいかもしれませんね（笑）。

城戸　『電車でGO！64』ってタイトル名も、なんか凄いことになってますよね。

福助　内容は、アーケードで稼働中の最新版の移植ですね。それにプラスして、音声認識マイクに対応しているんです。「発車オーライ！」とか、かけ声でボーナスが入ったりするらしいですよ（笑）。

GB 2つの大きな高気圧が一気に上陸！

S・Y　『遊☆戯☆王2　デュエルモンスターズ』の発売が7月の始めあたりですね。前作もミリオンヒットだし、間違いなく売れ筋ですね。

城戸　となると、夏に大会開催という展開だと、小学生は燃えるでしょうねぇ。

福助　6月には『ポケモン金・銀』がありますけど、人気がバッティングしませんかね？

S・Y　人気の層がお互い微妙にズレているんで、それほど問題ないでしょうね。

城戸　6～7月はこの2本が席巻する展開ですか、やっぱり。

S・Y　やはり夏は、子供向けタイトルの充実が重要ですよ。

福助　あと、『三國志　ゲームボーイ版2』とかは、カラーになってかなり見やすくてイイかも。

S・Y　携帯ゲームのシミュレーションって、意外に売れているんですよ。ワンダースワンでも『信長の野望』が売れてますし。大作が手軽に遊べるというのがいいんですかね。

その他 緩やかに勢力争いを続ける2機種の動向は

S・Y　ワンダースワンは、そろそろハードを引っ張るソフトが欲しいところですが……。

城戸　『GUNPEY』以降、これといったタイトルがないですね。『燃えろ!!プロ野球』が復活して8月発売に入っているのが、気になりますけど。

S・Y　ファミコン以来の続編ですよね。なぜ今ごろ……。でも、確かに気になりますが（笑）。

福助　対するネオジオポケットでは、DCの『クールボーダーズ』がネオジオポケットとリンクするらしいです。

S・Y　リンク用のケーブルが2980円とちょっと高いんですよね。それだけの楽しさが増えればいいんですが……。

福助予報官注目！



DINO CRISIS



■PS■カプコン■アドベンチャー
■99年7月予定■価格未定
■襲い来る恐竜を相手に繰り広げられる戦いは『バイオ』以上の恐怖!?

ギターフリークス



■PS■コナミ■シミュレーション
■99年7月■6800円
■アーケードで大人気のリズムゲーム。お家でギターを弾きまくれ！

7月の傾向と対策

ミリオンヒットも望めそうな大作が揃っており、選択には悩むところ。中でも『みんなのＧＯＬＦ２』『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』『遊☆戯☆王2』などは、本命中の本命と言えそうだ。もちろんこれら以外の秀作も多く、リリース本数もかなり充実しており、遊ぶゲームを選ぶのに苦労をすることはなさそう。ただし、8月中にもさらなる大作ラッシュが続く模様なので、資金繰りに困ることになる可能性は大いにあるかも!?　やや沈滞気味だったDCだが、タイトル本数の増加はファンには嬉しいところだろう。



大切な人を救うため 冒険物語が今、はじまる……

Fantasy RPG

黒い瞳のノア

Cielgris Fantasm

始まりは…
偶然に魔神を復活させてしまったノア。
幼なじみのディスティーンは石にされてしまいます…。

絶対助けるから！
彼を救うため魔神に立ち向かう決意をするノア。
そこに女神が現れノアに魔法の力を授けます。

小さな力だけど…
ノアは女神から授かった力を使い、戦闘でゲットした
魔獣とともに戦いながら成長していきます。

あなただけの…
仲間の魔獣を訓練したり合成で上位種にしたり…。
あなただけのパーティを作り上げて下さい。

6月24日 発売予定!
標準価格 ¥5,800 税別
デュアルショック(振動)対応

ファミ通から
完全攻略本が出るよ!
『黒い瞳のノア』
公式パーフェクトガイド(仮)
編集·制作／ファミ通書籍編集部
発行／株式会社アスキー

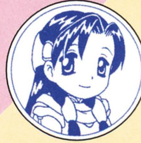
予約でプレゼント!!

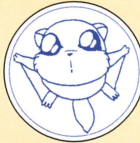


先着 **20000名様**
ノア役·大沢つむぎ
&ディスティーン役·
金丸淳一のトーク
シングルCD
予約受付中
予約特典は、商品引き替え時にお渡しします。

オリジナル特典

『ノア&トト』の **ミニスタンプセット**
初回プレス版にもれなく！





株式会社ガスト
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300／FAX.026-224-8850
★★★ガスト ホームページ 新装開店!! ★★★
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/

開発スタッフ募集!
1. プログラマー
2. グラフィックデザイナー
3. ゲームプランナー
4. コンポーザー

応募方法 ●オリジナル作品に希望職種を明記した履歴書（経験者の場合は職務経歴書）を添えて、弊社「スタッフ募集係」までお送りください。

提出作品 ①C言語によるオリジナルゲーム作品 ②A4サイズのイラスト2点 ③オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙で） ④オリジナル作品を2曲以上（CD（R）·DAT·MD·テープ等で）

●それぞれの作品に、必ず氏名を明記してください。
●基本的に作品の返却はいたしません。（返却を希望する方は「返却希望」と明記して下さい。）

ナムコ発プレイステーション用ソフト「エースコンバット3 エレクトロスフィア」
前シリーズを凌ぐその映像とストーリーをビデオ化。
ゲーム、アニメ、CGファン必見。

月並みなアニメ作品ではない。
単なる攻略ビデオでもない。
まったく新しいタイプのビデオ作品である。

ゼネラルリソース社・ニューコム社・ユーピオのオリジナルCMを収録。

カウボーイビバップの構成・脚本などで知られ、ゲーム本編の脚本も手がけた
佐藤 大によるオリジナル脚本。

ユージアの

ACE COMBAT 3
electrosphere
MISSION 00
ミッション ゼロ

を徹底分析。

エレクトロスフィア
歴史がわかる。

最先端のCG、ゲームのプロフェッショナルにより繰り広げられる華麗なるアクロバットシーン。

最先端CGアーチスト
が制作協力

ゲーム本編にも登場する声優がナレーションにより飛行シーンをリアルに解説。

各勢力の主力機を解

ゲーム本編に収録できなかったオリジナル映像を公開。

攻略でもアニメでもない新しいタイプのビデオ作品
エレクトロスフィアの世界がこの一作品でさらに深みを増す。

本当のエレクトロスフィアはここにある

発売／メディアファクトリー 制作協力／namco

本当のエレクトロスフィアがここにある。
ビデオ『エースコンバット3 エレクトロスフィア ミッションゼロ』
6月5日(土)セル&レンタル開始

VHS HiFi 約35分 価格／3,800円(税別) 発売・販売／(株)メディアファクトリー 制作協力／namco

特報！ 1999年夏、エースコンバット3 エレクトロスフィア「オリジナルサウンドトラックCD」発売決定。CD2枚組で、1枚は未収録曲を含む42曲を完全収録。もう一枚はゲーム本編のために新しいデータをプレイステーション本体を使ってダウンロードできる画期的の試みがされたROM。乞うご期待！

MEDIA FACTORY

任天堂×ソニー×セガの次世代機争いで鍵を握るのは？

E3緊急レポート in Los Angels

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO'99
May,13-15,1999

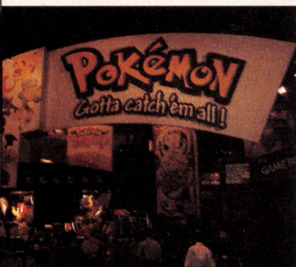
今回で4回目となる世界最大規模のゲームショー・E3がロサンゼルスで開催された。ここ数年、ハイテク産業が隆盛を極めるロスに世界のゲームが集まったことで、例年以上に活気のあるイベントとなった。またE3開催前日、同地にて任天堂の新ハードに関する発表も行われ、家庭用機ゲームの次世代戦争も新たな展開へと突入した。そこでここでは、新ハード関連情報を中心にE3の模様を速報する。

取材・文／レッカ社

N64 新タイトル4本が初お目見え！

『POKEMON』の赤と青バージョンがが昨年の9～12月の3ヵ月間だけで190万本の大ヒットを記録するなど、全米にポケモン人気を巻き起こしている任天堂。今後も『ポケモンスタジアム』や『ポケモンスナップ』などの発売が控えており、その人気はまだまだ続きそうだ。またE3開催前日に行われたプレスカンファレンスで発表された4タイトルも大きな話題となっていた。

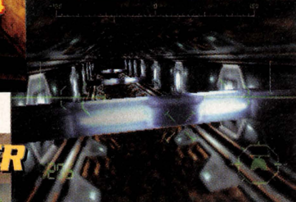
⬅⬇ポケモン、ドンキーコング、スターウォーズなど人気キャラクターのオブジェも展示され、幅広いファン層にアピールしていた任天堂ブース



DK64

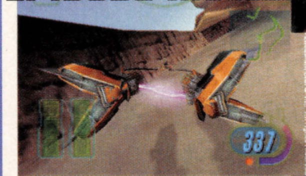
⬅『ドンキーコング』が3Dになって帰ってくる。初期出荷で250万本を目指すという意欲作だ

Jet Force Gemini

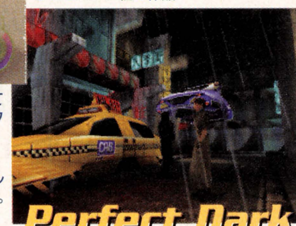


⬆銃器を持った少年が主人公の3Dアクション。『バンジョーとカズーイ』などで知られるRARE社の作品

STARWARS: EPISODE I:RACER



⬆人気映画だけあって、多くの人を集めていた。映画同様、スピード感のあるグラフィックが魅力



➡アメリカで大ヒットした『007 ゴールデンアイ』をイメージさせるアクション。こちらもRARE社のタイトル

Perfect Dark

NEWS 任天堂次世代機がベールを脱いだ！

コードネーム：ドルフィン

昨年11月のドリームキャスト発売、そしてソニー・コンピュータエンタテインメントの次世代PS発表に続き、任天堂の新ハードの概要が明らかになった。5月12日、東京では任天堂と松下電器産業との共同記者会見が行われ、ロスではニンテンドウオブアメリカ（以下：NOA）の発表会が実施されたのだ。そこで公開された情報をもとに、任天堂新ハードの魅力を探ってみよう。

コードネーム「ドルフィン」と呼ばれる任天堂次世代機の概要は下記の表のとおり。

まず大きな特徴としては、メディアはカートリッジでなく、DVDを使用するということ。NOAのハワード・リンカーン会長がこの点についてコメントしたときには、会場に詰めかけたマスコミ関係者からも大きな歓声が上がっていた。DVDドライブの開発・供給は任天堂との提携を発表した松下電器が担当。松下電器は高いコピープロテクト技術も持っており、違法コピー防止の側面からも期待されている。

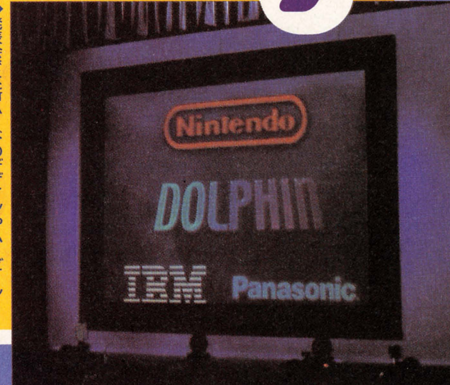
また同機の心臓部分とも言えるCPUには、IBMが自社のパワーPCをベースに、任天堂と共同開発する「ゲッコー」（仮称）が搭載される。これは半導体プロセス0・18ミクロンという超高密度チップ。0・18ミクロンというと、数値的には先に発表されている次世代PSと同じなのだが、任天堂が強調していたのは、「IBMには、チップをすぐにでも大量生産できるだけの実績がある」という点。このため発売時期の延期という事態に陥ることもなく、日米同時リリースが実現できる、と胸をはったわけだ。

さらに詳細は未発表ながら、ネットワーク機能も搭載させるということで、新ハードの潜在能力はかなり高そう。また、対応ソフトに関する具体的なアナウンスこそなかったものの、任天堂は今後のディズニーグループとの本格的提携を発表。これが新ハード対応ソフトラインナップの軸のひとつとなることは間違いない。予定どおり2000年末の発売となれば、今世紀最後に登場するハードとなる「ドルフィン」は、任天堂、IBM、松下電器、さらにディズニーを加えた強力な布陣で、21世紀のゲーム市場に挑むこととなる。

今回発表された“Dolphin”の概要

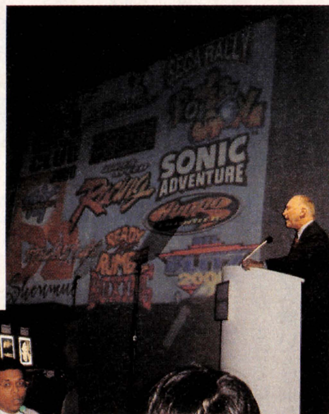
CPU	●IBMカスタムプロセッサー（パワーPCアークテクチャー拡張） ●動作周波数 400MHz ●半導体プロセス 0.18ミクロン カッパーテクノロジー（銅配線技術）
グラフィックス	●米国ArtX社と共同開発によるフルカスタムシステムLSI ●動作周波数 200MHz ●半導体プロセス 0.18ミクロン DRAM混載プロセスメモリユニット ●高速DRAMテクノロジー ●メモリバスバンド幅 3.2GB/秒
ソフトメディア	●松下電器 DVDテクノロジー ●強化コピープロテクト技術採用
発売予定	●2000年末（日米同時）
価格	●未定

➡発表会では新ハードのデザインやムービーシーンなどは公開されなかった



DC ドリームキャストの海外での評判は？

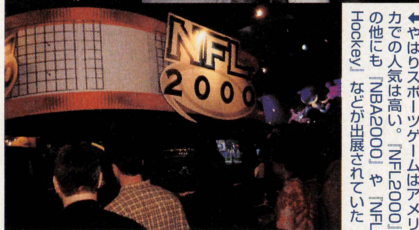
ドリームキャスト一色だったセガのブース。日本で発表されているタイトルのほとんどが揃っていた。ドリームキャストに関しては、海外の報道陣の評価もおおむね高く、発売以降の人気にも期待が持てそうだ。



➡E3の前日に発表会が開かれ、北米での発売は99年9月9日、価格は199.99ドルと発表された


⬆デモプレイも可能だった『シーマン』。しっかり英語で会話していた

➡ドリームキャストのブースの中でも特に人気を集めていた『Soul Calibur』



⬅やはりスポーツゲームはアメリカでの人気は高い。『NFL2000』の他にも『NBA2000』や『NFL Hockey』などが出展されていた

次世代機のハード争いは「生活戦争」である！

ゲームアナリスト平林久和氏



E3では相対的にソフトの活力が感じられなかった。ここ数年盛り上がってきたPCオンラインゲームの人気も天井を見ているような状況で、コンシューマー機も新ハードが出たばかり、または発表されたばかりという端境期にあるためだろう。そこでトピックスとなるのは任天堂の新ハード。他社と提携したことで、任天堂がゲーム機戦争の主戦場に出てきたという印象を受けた。また任天堂が今後、手を組むであろう通信や情報関連の企業もポイントになるはず。

ゲームの原点はコンピューターを楽しく使うということで、通信を使って何かをするのも広い意味でゲームと言える。次世代機のポイントが通信になるかどうかは分からないが、新ハードを手にしたとき、みんなの生活がどう変わるかが大事で、次世代機争いは「生活戦争」と言うべきものになるだろう。メーカーは数年後の生活がどう変化しているか、しっかりイマジネーションして欲しい。

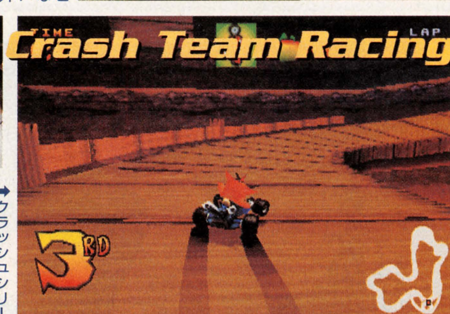
PS 人気作の続編に加え、PS2のデモプレイができた！

人気作の続編を筆頭に各メーカーからも多数出展され、人気の安定ぶりをうかがわせたPS。今回はPS次世代機のデモプレイもでき、特に注目を集めていた。ちなみに5月14日に開かれた同社のパーティーでは発売を「2000年秋」と発表。この日付、全米向け発売予定とも明言しておらず、日本発売延期とのうがった見方も。


➡『グランツーリスモ』のムービーシーンをそのまま操作できるなど、そのパワーを披露していたPS次世代機。ただし、ハードの外観は発表せず、コントローラーも現行機のものを使用していた



⬆デモプレイが可能だった『GT2』。なめらかな挙動など、前作を上回るリアルな走りを体験できた。貫禄すら感じられる出来映えだ



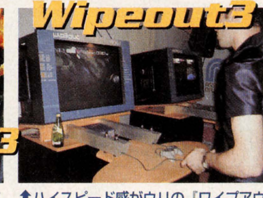
➡クラッシュシリーズの最新作は、なんとレースゲーム。コミカルな作りになっている



⬆『スパイロ・ザ・ドラゴン』の続編も登場する。新アクションも追加され、再び冒険に挑む



⬆英語タイトルでは分かりづらいが、こちらはあの『バイオハザード3』。ビジュアル面のパワーアップが印象的



⬆ハイスピード感がウリの『ワイプアウト』の新作も人気を集めていた。画面のポップなイメージも踏襲している

？ これってOK？奇妙なグッズたち

E3にはゲームソフトだけでなく、もちろん周辺機器も出展されている。世界各国から集まったグッズの中には、ユニークなものもちらほら……。


⬅GBのデータを独自のメモリに移し、PSでプレイできてしまうという台湾製の怪しげなグッズ。PS本体の下にあるのは、風を送ってPSが熱くなりすぎるのを防ぐという一品だ

➡品揃え豊かなガンコントローラーの数々。レーザー光線が出て標的を狙いやすいモノも


⬅iMac風の色が揃ったPSのアーケード風コントローラー。デュアルショックにも対応している

！ 日本上陸が待ち遠しい!? 要注目ソフトPick Up！

さすがにE3だけあって、日本では知られていないソフトも出展されていた。アメリカンテイストあふれるものから、人気映画のゲームや変わり種など、気になるタイトルを紹介しよう。



⬅アリが主人公のディズニー映画が3Dアクションに。N64とPSでの発売が予定されている



⬆あの大ヒット映画もゲームに。海外ゲーム然という作りと、敵キャラクターの不気味さが印象的



➡『バイオハザード』がゲームボーイに。小さい画面でも、あの恐怖が味わえる



⬆恐竜同士でバトルする異色の2D格闘。人間を食べると、パワーアップするなど危険な香りも

3機のマシンが合体するゲッターロボ。復活したOVA版では「行くぞ！　ハヤト、ベンケイ!!」なんて懐かしのセリフも聞けるんだけど、このOVAは単なるリメイクではない。熱く、過激に展開したそのストーリーが、この春遂に完結する。今回はその魅力を追撃！

ほっとJAM!

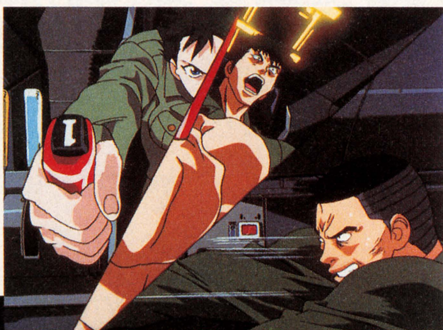
じゅげむオススメのHOTなアニメ&特撮ムービー

ついに完結を迎える過激なゲッターOVA

ゲームやホビーなどの分野で再スポットを浴びている過去のヒーローロボット。中でもファンが多いゲッターロボをOVA化したのが、昨年からリリースされている『真（チェンジ）ゲッターロボ』だ。

過去、リメイクされた作品は多くあったが、本作では正直なところ、第1話から置いてけぼりにされた気分。観ていて「なぜ？　どうして？」と疑問の嵐なのだ。しかし、それでも一気にラストまで観せる怒涛のストーリー展開は流石。加えて、シリーズオールスターキャラの共演（対決）が熱い！　画面狭しと出現する無数のゲッタードラゴン、それを斬り払いながら飛び回るゲッター1。原作・旧作を知る人ほど引き込まれるシーンの連続と、物語が進むたびに増える謎。これだけ観る者を惹きつける要素を持つ、現在もっとも熱いOVAのひとつなのだ。

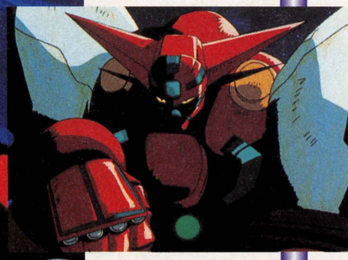
そのOVA版がいよいよ今月完結する。クールな時代に再臨した「熱い」ストーリーはどう決着をつけるのか？　今回はこの作品のすべてをチェックする!!



➡真ゲッターに乗り込みインベーダーと戦うのは、號（ゴウ）、渓（ケイ）、凱（ガイ）の新ゲッターチーム



⬅石川賢の『ゲッターロボ號』に登場した真ゲッター。ゲームにも登場しているので、読者にとってはなじみの深いメカかも





悪魔の使いか!?







『真ゲッターロボ』

●バンダイビジュアル（全7巻・13話）／第1巻1500円（税別）、第2巻～3000円（税別）
●スタッフ…原作：永井豪・石川賢／企画：ダイナミック企画／制作：早乙女研究所／キャラクターデザイン：羽山賢二／メカニカルデザイン：山田起生／音響監督：鶴岡陽太／構成：藤田伸三／脚本：藤田伸三、福嶋幸典／音楽：エアーズ／作曲・編曲：岩崎文紀／監督：川越淳
●キャスト…ゴウ（関智一）／ケイ（日高奈留美）／ガイ（松本保典）／リョウマ（石川英郎）／ハヤト（内田直哉）／ベンケイ（飯塚昭三）／コーウェン（郷里大輔）／スティンガー（広瀬正志）／早乙女博士（麦人）

それは正義の使者か、



復活！ゲッターチーム

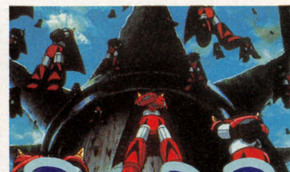
⬆中陽子ミサイル爆破後、それぞれが別に行動していた旧ゲッターチームだが、第11話（第6巻収録）で新ゲッターに搭乗。真ゲッター2、真ゲッター3への合体シーンは、マジでシビレます

ゲッターキャラの新設定がもたらすもの

ゲッター1対ゲッタードラゴンの対決から開幕する本作。シナリオはコミックをベースとし、ゲッター開発者・早乙女博士の叛逆から始まる。その阻止にあたるのが旧ゲッターチームなのだ。この対決だけでも度肝を抜かれるが、これはまだ序の口。ゲッターの合体訓練中に事故死した早乙女ミチルのエピソードや謎のインベーダー襲来の設定も盛り込まれ、ストーリーはさらに加速しつつ展開される。

加えて、作画・動画レベルも高く、第1巻でゲッター1が赤いマントを翻して戦うシーンには狂喜したファンも多いだろう。旧作のテイストを適度に盛り込みながら、まったく新しいストーリーを創造した本作は、リメイクの理想的姿といえるのではないだろうか。

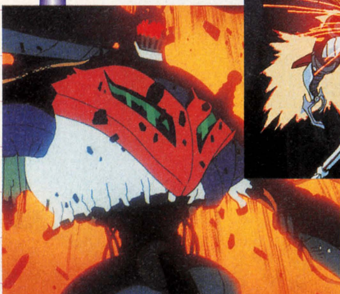






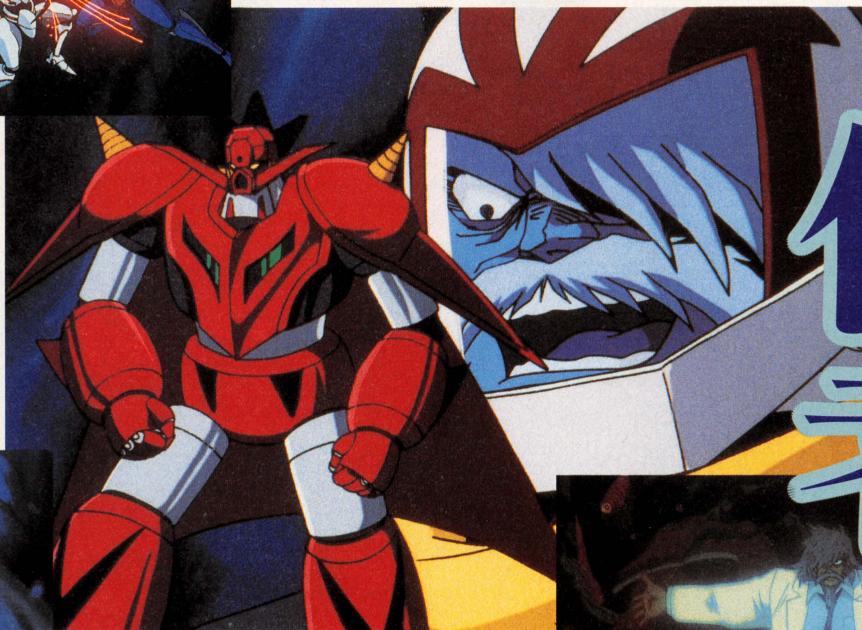












⬆早乙女博士、コーウェン、スティンガーの3人は初代ゲッターチームだった!? 彼らの乗るゲッターロボGの実力は？



早乙女博士の恐るべき野望

ゲッターVS早乙女戦いの軌跡

真ゲッターのもとに集う3人の若者

真ドラゴンをめぐる、早乙女博士とゲッターチームの戦い。怒涛の展開をみせる物語を、ここでは数々の謎と共に振り返る。前半部は地球が滅亡の危機を迎える中で旧ゲッターチームが活躍する冒頭数話と、そこから一転する情勢、新ゲッターチームと早乙女博士との激闘が見どころ。ちょっとネタバレですがご勘弁を。

●**第1話**――突然飛来した謎の宇宙生命体インベーダー、それを月面で迎え撃つスーパーロボット軍団。その戦いから10年後、早乙女博士の謀反により日本軍は壊滅的ダメージを受ける。浅間山に終結したドラゴン軍団殲滅のため、ゲッターチームのムサシ、ベンケイ、そしてリョウマが立ち上がる。

●**第2話**――リョウマは自らが乗るゲッター1を早乙女博士もろとも破壊しようとする。だがその時、無数のゲットマシンが合体し、真ドラゴンが出現するのだった。

●**第3話**――真ドラゴンの放つ膨大なゲッターエネルギーに危機を感じた国際機密連合は、日本に向け中陽子ミサイルを発射する。旧ゲッターチームはそれを阻止しようとするが、ミサイルは落下してしまう。

●**第4話**――真ドラゴンが破壊されて、世界がゲッター線に汚染された事件から13年。生き延びた人々は地下でひっそりと暮らしていた。地上ではインベーダーとロボット軍団の攻防戦が続いていた……。

●**第5話**――地上の調査にあたっていたベンケイ、ケイ、ガイは、ロボット軍団を指揮するハヤトに出会う。そして、ケイの前にゴウが乗る真ゲッターが出現。ここに新ゲッターチームが誕生した。

●**第6話**――インベーダーに乗っ取られメタルビーストと化したバロゾフに苦戦するロボット軍団。真ゲッターの活躍によりこれを倒すが、世界を滅ぼした元凶のゲッターに周囲の反応は冷たかった。そこに、死んだはずの早乙女博士が姿を現す。そしてケイに「我が子、元気よ」と呼びかける。ケイは失った記憶を取り戻し、苦悩する。

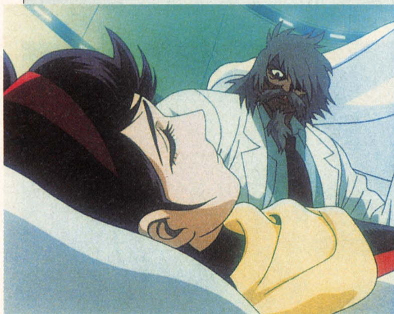
●**第7話**――真ドラゴンのゲッター線放射により、その内部に取り込まれてしまったゴウとケイ。そこで、ケイはゴウと意識をシンクロさせ、ゴウへの信頼を深めていく。



⬆早乙女博士殺害の罪により投獄されているリョウマ。ゲッターチームにいったい何があったのか……？

1 真の謎 早乙女ミチルの悲劇…

第1話でリョウマと早乙女博士がゲッターで戦っているときに出てきた、ミチルが合体訓練の事故で死亡してしまうシーン。リョウマは「あれは事故だ」と言うが、早乙女博士は「ただの事故ではない、おまえたちが殺したのだ」と主張する。ミチルの体からインベーダーの触手が飛び出しているシーンもあったが、果たして事故の原因はいったい何だったのか……？

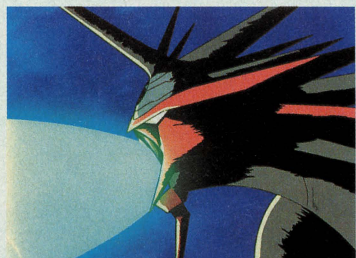


⬆10年前の事故。インベーダーがミチルを取り込んでいたらしいのだが？

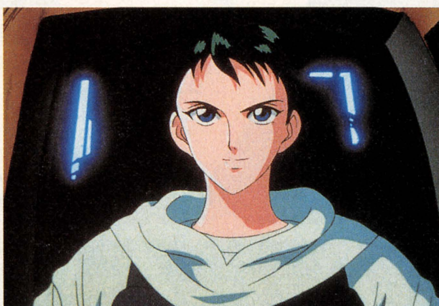
2 真の謎 真ドラゴンとゴウ

ドラゴン軍団が合体して誕生した真ドラゴン。口から恐ろしいまでの破壊力を持つゲッタービームを発射する。それは人類を破滅に導く悪魔なのか？

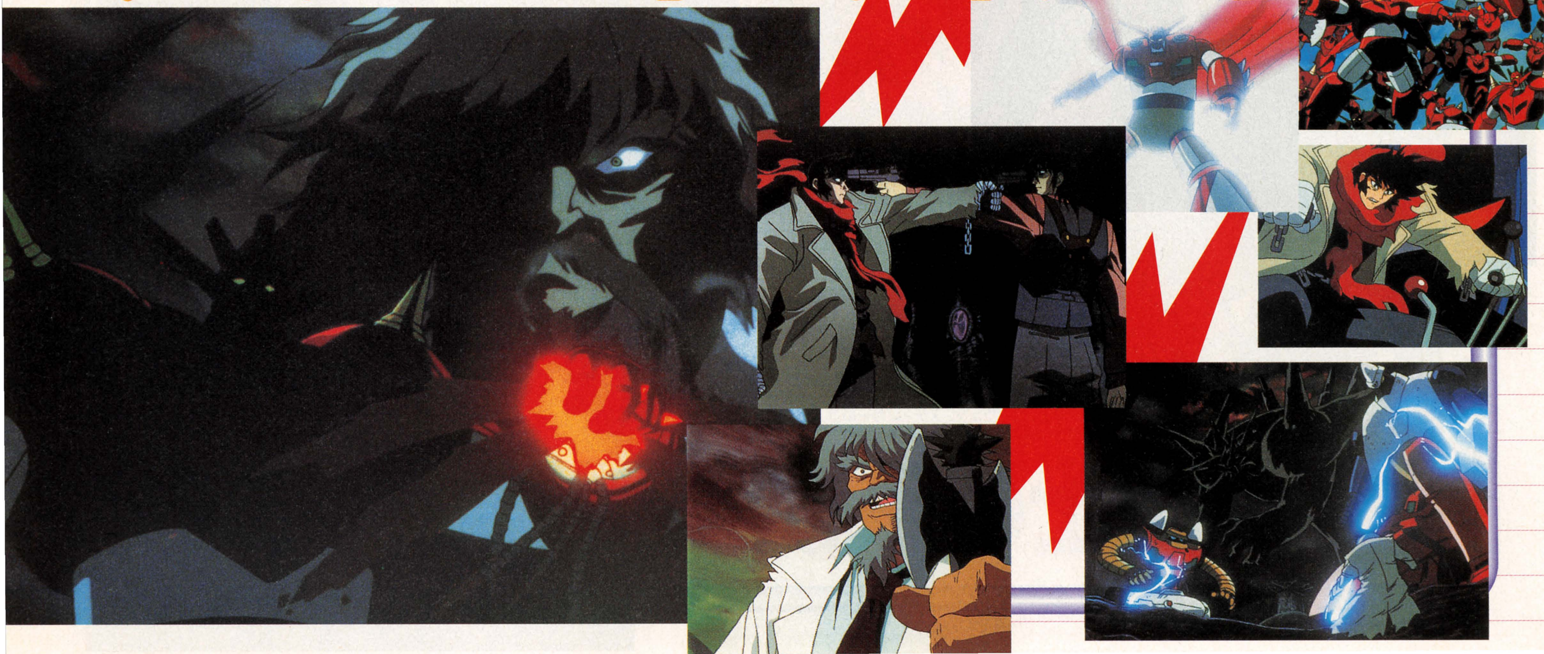
早乙女博士は、真ドラゴンとシンクロして、その力を発揮するためのキーを複数用意した。そのひとつであるゴウは早乙女ミチルと博士の遺伝子から生れた。また、第2～3話で登場した恐竜のような姿の化け物2体は、リョウマとハヤトの遺伝子から生み出された同様の存在だったのである。



⬆ゲッター線を吸収し進化し続ける真ドラゴン。その最終形態とは？　早乙女博士の真の目的は？



⬆真ライガーの新パイロットともなるケイ。



黒い影現わる



➡ゲッター線を浴び、月面に飛ばされたリョウマは、破棄されたゲッターを改造して戻ってくる

ゴウ活動停止……そして、旧ゲッターチームの復活

怒涛の前半部に続き、後半では遂にあの男が帰ってくる。黒いゲッター1に乗って……。ここからは数々の謎の正体が判明して戦いが激しさを増し、物語は終局へ向けて動き出す。新ゲッターチームだけの活躍に物足りなさを覚えていた旧作ファンが狂喜乱舞するような旧ゲッターチームの活躍も収録されてます。必見ですぜ、旦那。

●第8話――姿を消した真ドラゴンの探索を続けるベンケイたちは北極へ向かう。そこで遭遇したメタルビーストは村人を吸収し、彼らを盾にした。攻撃をためらうケイの前に、謎の黒いゲッターロボが現れる。

●第9話――SOS信号を受け、ニューヨークへ向かったベンケイたち。しかしそれはメタルビーストの罠だった。苦戦するケイたちの前に、またしても黒いゲッターが現れる。このブラックゲッターのパイロットは、死んだと思われていたリョウマだった!!

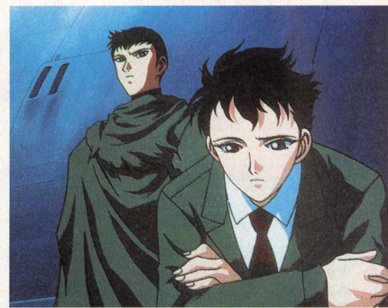
●第10話――太平洋に世界中のインベーダーが終結する中、ベンケイたちはまだニューヨークで苦戦していた。リョウマは、ベンケイの輸送艇クジラのゲッター炉心を爆破して危機を脱する。だがその頃、早乙女博士とコーウェン、スティンガーらは真ドラゴンを復活させていた……。

●第11話――真ドラゴンとのシンクロにより、活動を停止したゴウ。覚醒した真ドラゴンと戦うため、リョウマとベンケイは真ゲットマシンに乗り込む。一方、ハヤトはタワーの乗員を退艦させ、真ドラゴンのゲッターエネルギーを吸収するため突撃する。しかし、膨大なエネルギーを吸収し切れずそれは爆発。ハヤトは真ジャガー号に助けられ、ここに旧ゲッターチーム復活。真ドラゴンの内部へと侵入した彼らは早乙女博士たちの乗る真ゲッタードラゴンと壮絶なバトルを展開する……。

●第12話――リョウマ、ハヤト、ベンケイの3つの心が1つとなって放たれた必殺技ストナーサンシャイン。崩れ落ちる真ドラゴン。しかし、インベーダーとロボット軍団の激闘は続いていた。目覚めたゴウとケイ、ガイが真ドラゴンに乗り込みシンクロしたとき、地上のすべてのゲッター線を吸収し、地球には再び緑あふれる大地が戻る。だが、スティンガーとコーウェンが乗るゲットマシンが宇宙に脱出、空には2つ目の太陽が輝き始める。

●第13話――スティンガーとコーウェンの手によって木星がブラックホール化し、木星の衛星ガニメデが地球に向けて動きだす。太陽系だけでなく、銀河系をも手に入れようと全宇宙から終結する無数のインベーダー。真ゲッターと残ったロボット軍団は宇宙へと飛び立ち、ガニメデの破壊を試みるが真ゲッターの手にも負えない事態となる。そこに最終形態に進化した真ドラゴンが出現、ガニメデを一撃で破壊する……。





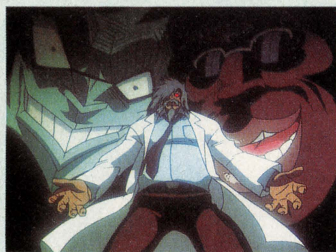
⬆早乙女元気はケイとしてベンケイに育てられた



⬆インベーダーとの決着は?

真の謎3 ゲッター線とは…

無限のエネルギーとして期待されているゲッター線。そのエネルギーはゲッター炉心としてゲッターロボに使われている。だが、この正体はいったい何なのか? ゲッター線の正体を知ってから、謀反とも思える早乙女博士の暴走が始まった。真ドラゴンが地上のゲッター線を吸収したら、もとの自然が復活していたはずだったらしいのだが……。



➡ゲッター線の正体が判明すれば、早乙女博士の目的もわかるのだろうか?

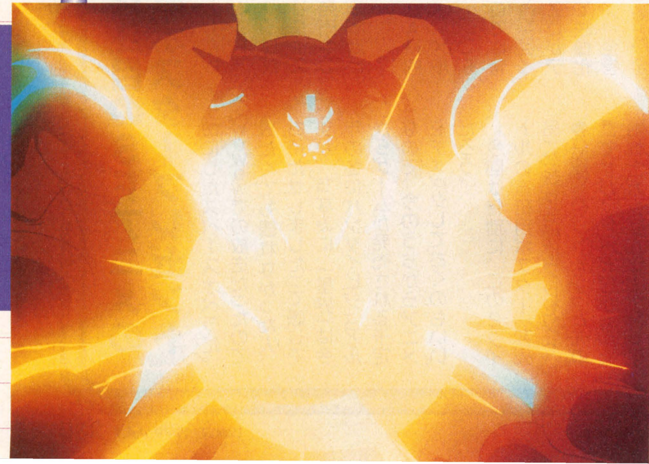
真の謎4 インベーダーの正体は?

地球侵略を目的としているインベーダー。人間を取り込むこともできるようだが、その生態は不明。どこから来たのか、その目的は? 実に不明な部分が多い敵である。早乙女博士の頭や腕が吹っ飛ばされてもすぐ復活したり目から触手が出てくるシーンがあるが、それはインベーダーとの関係があった結果だと後に判明する。



⬆いろいろなタイプがあるようだが、どれもグロテスク。しかもかなり知性が高いらしい

そして、物語は壮絶なラストへ!

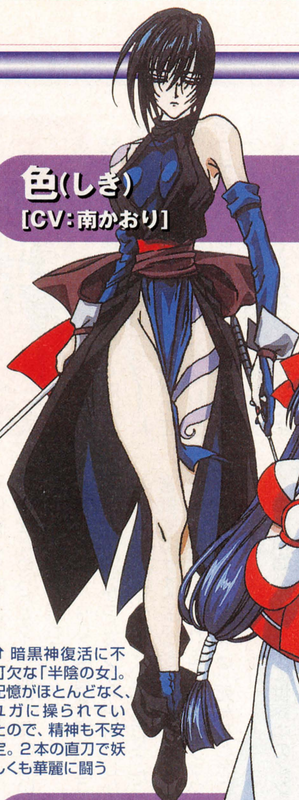


JAM的必見映像

七瀬葵キャラデザ、ゲームと同じキャストで描かれるファン待望のOVA版『サムスピ』登場。

●今月の1本 『SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝』

SNKの格闘アクションゲームの定番タイトル『サムライスピリッツ』。そのシリーズ最新作『アスラ斬魔伝』がOVA化される。キャラデザインは、自他共に認めるナコルルファンの漫画家・七瀬葵。七瀬ナコルルはファンの間でも熱烈な支持を得ているが、その繊細な表情のナコルルがこの物語の主人公。声はゲームと同じ生駒治美が演ずる。ナコルルファンが一番理想とする形で映像化されるというわけだ。そのストーリーは――暗黒神復活を企んだ壊帝ユガはサムライたちにより倒され、世界には平和が戻った。故郷のカムイコタンで巫女として暮らしていたナコルルは、放浪していた色と出会う。ユガからの支配が解かれたはずの色だったが……という内容の予定。



色(しき)
[CV:南かおり]

⬆暗黒神復活に不可欠な「半陰の女」。記憶がほとんどなく、ユガに操られていたので、精神も不安定。2本の直刀で妖しくも華麗に闘う

ナコルル
[CV:生駒治美]

➡大自然を守る使命を帯びた巫女。本来は心優しい少女だが、巫女としての使命のため、父の形見、宝刀チチウシで闘いに出る。愛鷹・ママハハと共に行動している

➡ナコルルと妹のリムルル。リムルルは氷の精霊を操って闘う。2人の性格の違いも見どころのひとつ。もちろん、覇王丸や幻十郎、ガルフォードとパピィも登場する。物語は全2巻（各30分）予定

DATA

●'99年6月25日 第1巻LD・VC発売予定（各30分）／価格6000円（税抜）／全2巻予定
●スタッフ……原作：SNK／監督：佐々木和宏／キャラクターデザイン：七瀬葵／脚本：滝本正至／アニメーション制作：亜細亜堂／制作・発売：エニックス／販売：パイオニアLDC
●キャスト……ナコルル（生駒治美）／色（南かおり）／アスラ（一条和矢）／覇王丸（中村大樹）／リムルル（神谷けいこ）／ガルフォード（小市慢太郎）／牙神幻十郎（コング桑田）

JAM NEWS EXPRESS

この春注目のSFアニメの特集&ポスタープレゼント

このコーナーでも注目しているSFアニメがバンダイビジュアルよりリリース開始。今月発売中のタイトルを2本ほど紹介しよう。

●1本目はとなりのJAM的電影でも紹介している『メルティランサー The Animation』。ここでは特典を中心に紹介していこう。『青の6号』のGONZOがデジタル技術を駆使して映像化した全6巻のシリーズ。全巻購入して応募券を送ると、全員に携帯電話用特製キャリングケースがプレゼントされる。また、CODE:001の映像特典として、PS版『The 3rd PLANET』の予告編（DVD版にはさらにオープニングムービー）を収録。また、シルビィのプライベートポートレートが封入されている。

一方、このコーナーでも特集した『星界の紋章』。こちらは全13話（全7巻）がリリースされる予定。独自の世界観のもとで、広大な銀河を舞台にしたスペースオペラだ。wowowでの放送だったので観たくても観れなかった人、お待たせしましたって感じですか。ちなみに、『星界』は今年の冬にバンダイビジュアルからゲームが発売される予定なので、今のうちからアニメをチェックしておくのもいいだろう。

今回は特別に、この2タイトルの宣伝用ポスター（非売品）を各5名様にプレゼント。

●話題変わって、ちょっと先の話ですが、6月25日から『機動戦士ガンダム』TVシリーズのビデオレンタルが開始される。順次リリース予定なので、「イセリナ恋のあと」や「ククルスドアンの島」など、劇場版でカットされたエピソードをもう一度チェックできるチャンス。レンタルショップにリクエストしておくのもいいかもね。





⬆➡今回はこの2種のポスターを各5名にプレゼント!
宛先：〒150－0002
東京都渋谷区渋谷3－3－5 モリモビル
株式会社メディアファクトリー じゅげむ編集部『ほっとJAM7月プレゼント』係まで、官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて送ってくれい!!

JAM的小物

タカラのアクションドールシリーズは、『テイルズ オブ デスティニー』のルーティなどゲームの関係のキャラをはじめ、プロレスラーの蝶野などまで幅広くフィギュア化しているが、そのラインナップに、今は亡きF1音速の貴公子、アイルトン・セナが加わった。1／6スケールで関節可動。顔はセナ財団が監修している。これに、シリアルナンバー付きのゴールドシグネチャーカード（セナのポートレートに純金サイン入り・裏面は生涯成績を記している）が入ったデラックス版が6月発売予定だ。価格28000円（税別）。世界限定1999個モデルなので即ゲットせよ！



←レーシングスーツはマクラーレンホンダの頃のもので、マクラーレンが監修している。

JAM的電波

『星方天使エンジェルリンクス』

●毎週水曜19：00〜19：30 WOWOWノンスクランブル放送中

地球を中心に広がる巨大な銀河・トワードスターズワールドの辺境にある星間国家オラシオンは宇宙海賊が多い危険地域。そこに輸送船の護衛を無料で引き受ける私設警備組織「エンジェルリンクス」がある。その指揮にあたるのが16歳の美少女・李美鳳（リー・メイフォン）。秘書の鴻星（コーセイ）、作戦参謀のヴァレリア、白兵戦指揮官のドゥーズたちと共に宇宙を駆ける!!



←美鳳の出生の秘密、宿敵の存在…と、見所の多いSFアニメ

JAM的映画

『スウィーニー・トッド』

●シネマスクエアとうきゅうにて今夏公開予定

切り裂きジャックやエド・ゲインなど古今東西の殺人鬼より残忍と言われた殺人者スウィニー・トッド。『レ・ミゼラブル』や『オペラ座の怪人』と並び、世界中で戯曲化されたサスペンスホラーの古典を、ジョン・シュレシンジャー監督が映像化。18世紀末のロンドンにある理髪店の主人スウィニー・トッドは客を剃刀で殺し、その死体を愛人の経営するミートパイ屋に卸していた。スウィニーに隠された衝撃の事実とは？



←スウィーニーを演じるのは、「ガンジー」のベン・キングスレー

JAM的電影

『メルティランサー The Animation CODE：001』

●バンダイビジュアル／5月25日発売予定／30分／VC・LD・DVDとも5800円（税別）

PS、SSの育成SLGのアニメ化。ゲームの『1』と『2』の間のエピソードを描く。

突如、地球に落下した巨大ロボット。これはマッド女子大生・ヴァネッサ一味の仕業だった。事件解決のため、元ランサーが召集され、メルティランサーが再結成された！

もうすぐPS版『3』が発売されるが、キャラクタはアニメと同じに絵柄がリファインされているのが特徴だ。

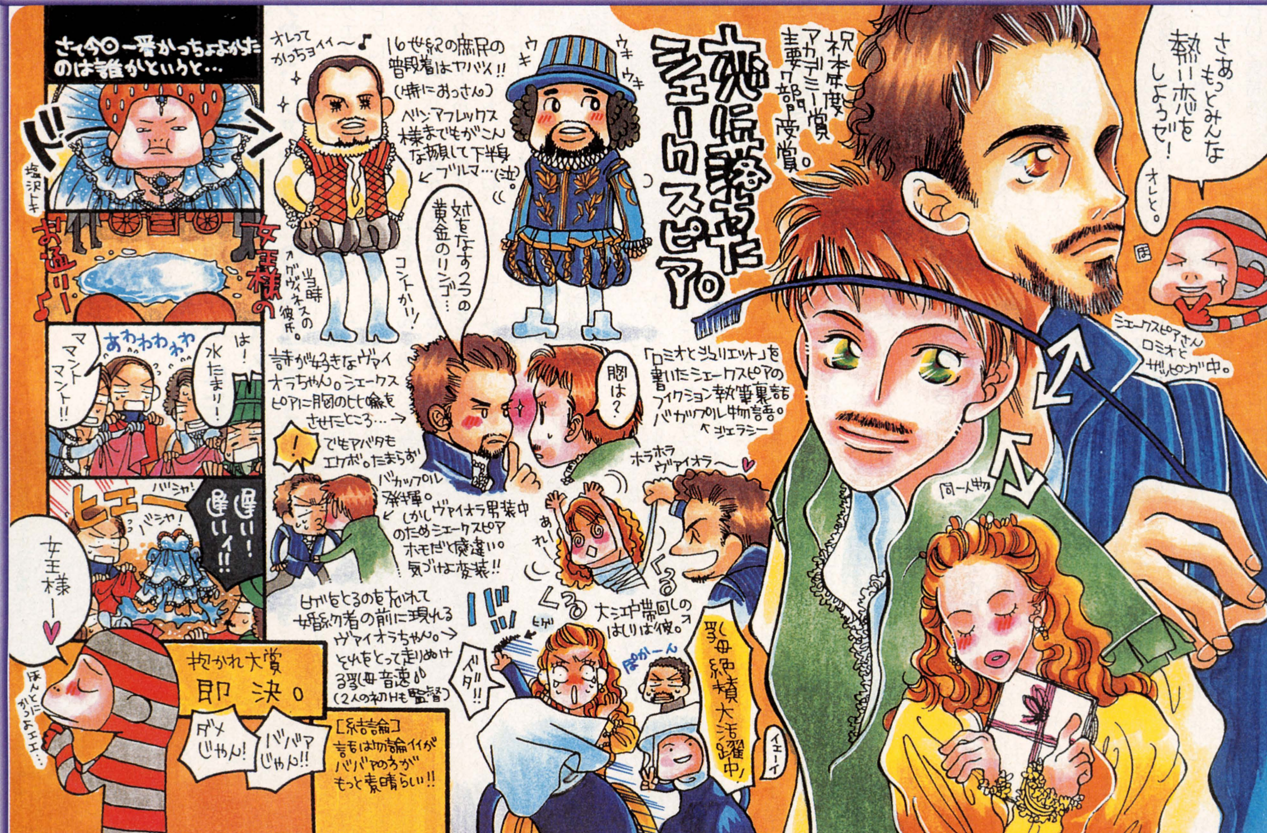


←ゲーム版ランサー6名のほか、アニメオリジナルキャラにも注目

シネマなCOLUMN

すっぽん穂高の「むしろ俺様を抱け。」

第七回『恋に落ちたシェークスピア』の巻



PROFILE●ゴールデンウィークのコミケは大盛況のうちに終了。最近デジカメに凝っているすっぽん穂高先生に愛のお便りを！

これから毎号、魂のインタビューを掲載！

WARP公認

D2タイムズ

制作●レッカ社＆じゅげむ編集部
文●志田英邦
題字●飯野賢治

エンターテインメント おもてなしの魂

『D2』リリースに向かって、ついにカウントダウン開始。完成するのは世紀の問題作か、はたまた奇跡の娯楽大作か？　これからのD2タイムズは、刻一刻、徐々にその姿を明らかにしていく『D2』の全体像に迫る。もちろん、語り部は飯野賢治。彼のトークから、リアル『D2』の今が見えてくる！

これから毎号、飯野賢治さんに、制作のラストスパートに突入するこの時期でしか聞けない、クレイジーなお話をたくさん聞きたいと思っています。さて、まずは先月のD2タイムズで、もうすぐ『Dの食卓2（以下、D2）』はひとまず完成する、という話が上っていたのですが。そろそろ完成しましたか？

「ちょっと新しい要素を追加しちゃったので、1週間ぐらいずれてしまったんだけど。当初の予定通り、4月末から5月の頭までには、途中からのグラフィック以外、まだ発表していないシステムも含めて全システムが入っているプレイアブルなものが完成します。やっとゲームが見えたってとこ。」

ゲームが見えたっていうのは、何が見えたんですか。今まで見えなかったことがあったということですか？

「『D2』ってものすごく多くのシステムが入っているわけ。多分、普通のゲームよりも格段に多い。だから、それが組みあがった図というのは、ユーザーのみんなにもわかりにくいと思う。ゲーム雑誌の情報はバラバラだし、『D2-SHOCK！-』（『リアルサウンド～風のリグレット～』に同梱されている『D2』体験版）もフィールドの移動シーンは入っていない。それにまだ発表していないシステムが複数あるから。僕自身、『D2』の全体像がどんな面白さを持っているのかは、想像するしかなかった。ところが、実際にプログラムを開発してシーンをつないでいったり、何人かのユーザーにプレイしてもらって、その反応を見ることで、やっと『D2』というゲームが具体的に見えてきた。『ドラゴンクエスト』や『ゼルダの伝説』の質のサービスにしたいんだよね。」

『ドラゴンクエスト』『ゼルダの伝説』!!　どちらも、これまでのワープのゲームからは、イメージ的に連想しにくいタイトルですね？　両タイトルはメッセージ性よりもゲーム性としての面白さに重点が置かれていると思いますが。

「いや、『D2』は『ドラゴンクエスト』や『ゼルダの伝説』のように、ユーザーにゲームとして楽しんでもらおうっていう気持ちがすごく強いんだよね。もちろん、いつものワープの余計なお節介、『ユーザーへのメッセージ』を盛り込んではいるんだけど。」

『D2』は、制作が始まって1年を越えていますよね。途中で飯野さん自身も3カ月もホテルにカンヅメになったり、相当苦悩をされていたと思います。ところがテーマが形になり始めた瞬間から、一気に方向転換をした。ユーザーに楽しんでもらおう、というゲームを目指し始めた。この変化は何が原因だったと思いますか。

「うん。ドリームキャストが発表されたばかりの時は、その能力にただ驚いていただけだった。それで1本作ってしまおう、っていうノリだったと思う。でも、ホテルに3カ月もこもっているうちに、今年は僕のゲーム業界10年目、ワープを始めて5年目の年なのだから、しっかりとしたピリオドを打ってみたいという気持ちになってきた。1999年にちゃんとしたゲームをだして、僕なりの結論をだしてみようと思ったんだ。

ほら、よくゲームの開発現場でさ。『一度でいいから、自分が納得いくまで1本のゲームを作りこんでみたい』なんて言葉がでるときがあるじゃない。まさしく僕は『D2』で、それをやっているんだよね。もう、今となっちゃ、採算分岐もなにも関係ない。時間やお金を気にすることもなくなった。僕としては、お金が続く限り、誰もが満足するモノになるまで作り続けるつもりだから。こんなことを言っていると、こいつ大丈夫かって思うかもしれないけど（笑）。『D2』はそれくらいのタイトルになったんだ。」

つまり『D2』では、エンタテインメント性を追求しよう、ということですね。そうすると、実際の制作面でも変化した部分もあると思うのですが。

「だからね。今回は作り方が違うよ。いろんな人の意見を聞き入れようと思っている。自分たちだけで、ゲームを作ろうとは思っていない。

実はね、このあいだ『ドラゴンクエスト』シリーズの作者、堀井雄二さんを尋ねていって、実際に『D2』をプレイしてもらったんだ。そうしたら、『ノーストレスでいいRPGだ』ってすごく喜んでくれた。本当に、この言葉に勇気付けられました。

僕は堀井さんが『ストレスを感じる』っていったら、もう1回作り直そうと思っていた。例えば、以前に僕らが作った『エネミー・ゼロ』の移動方法は、堀井さんならストレスを感じるわけ。でも、当時の僕は『エネミー・ゼロ』のムービーをつないでいく移動方法が良いと思ったから、あえてそれに挑戦したんだ。ストレスなんて百も承知。僕らのエゴや主張を優先してゲームを作っていたわけですよ。でも、今回は方向が違う。本気でユーザーにおもてなしをしようと思っているんだから。」

おもてなし、ですか。

「そう。ここまできたらエゴは、もういらない。いろんな人の意見に耳を傾けて、『D2』をいいゲームにして完成させたいんだ。

ゲームの方向性や伝えたいメッセージに関しては飯田和敏（『巨人のドシン』の作者、ゲーム作家）に。ゲームとしての操作性については堀井さんに。そして、エンタテインメント性については宮本茂さん（『ゼルダの伝説』のゲームデザイナー）に。そう。この次は宮本茂さんに『D2』を見せに行こうと思っている。宮本さんには何時間も遊んでもらってから、感想をもらうんだ。彼は『ゼルダの伝説』だけでなく『スーパーマリオ』の人でもあるから、エンタテインメントに関して聞くのは一番の人だよね。彼がオモロいっていってくれたら、僕は最終的に走り出せる。」

日本を代表するゲームデザイナーたちに、意見をもらってゲームを作っていく。しかも、ひたすらに自分の世界を作り続けてきたゲームクリエイター、飯野賢治が！

「あとの問題は、売れるってことかな。そこに関してはスクウェアに聞きに行こうかな。まあ、プロモーションの直前になって、スクウェアに教えてくださいって頭を下げるのもいいかもしれない。教えてくれるだろうか（笑）」

はみだしCRAZY
Q：『D2－SHOCK！－』のファーストシーンでローラとキンバリーを助ける黒人（パーカー）の帽子にはなんて書いてあるんですか？（千葉県・江戸さん）
A：CETI（Contact for Extraterrestrial Intelligence）と書いてあります。地球外知的生命との交信、いわゆる"ET"探しのことを意味しています。（D2タイムズ編集局）

CRAZY EXPO'99開催まであと？日

**毎号、CRAZY EXPOのキャストたちをひとりずつ紹介していくぞ。
そのCRAZYに驚けっ！**

キャサリン・ハウ CATHERINE HOWE

お客様、大丈夫ですか。
当機はただいまカナダの上空を
プレアデス星団から真紅のハイヒールに乗って
オートパイロットで、
ギャレーの28便を、
3のチャールズで、
乱気流が、
定刻通りにフライトする予定です。
おまえとな！

Beef or Fish?
May I help you?
Could you close the window please?
It's emergency! Fasten seatbelt!!
AHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!

PROFILE

性別：女
年齢：34
身長：164cm
趣味：滞在先での買物、食事

1966年7月21日、カリファルニア州に生まれる。
エルセントロの航空宇宙施設に働く生物学者を父に持つ、2人姉妹の次女。
大学を卒業後、父の紹介で航空会社に就職、客室乗務員（スチュワーデス）として勤める。
真面目な勤務態度から仕事仲間からの信頼は厚く、乗客の評判も高い。
34歳の若さでチーフ・スチュワーデスとなる。

DATA FILE

［攻撃方法］
胸から突き破って、伸びてくる触手。
口から吐き出される粘液。
シートベルトをお締めください攻撃。

［バックグラウンド］
墜落した飛行機の生き残り。
ローラは墜落の際に失った記憶を探すべく、スチュワーデスに会いに行く。血の匂いが立ち込める、墜落した飛行機の残骸の中、彼女はじっとローラが来るのを待っていた。
彼女の顔は醜く破壊されており、歩みを進めるにつれ、眼球が崩れ落ちていく。その眼球部分から飛び立つ蝶々。狂気に満ちた彼女のセリフは、かつて彼女が人であったこと、スチュワーデスであったことをかろうじて思わせる。

WARP HOT LINE

第一回

ワープの地層……

モノを捨てられないタイプの人間というのがいる。人間ではないが、ワープはまさにこのタイプだ。というのもワープ社内に物置にしているスペースがあるのだが、ここがすごいのである。関東ローム層もビックリの立派な地層が出来上がっているのだ。試しにひとつ、段ボールを開けて見よう。

「ゲーム機」と書いてあるが……。おおこれは3DO！　懐かしい。ワープもここから始まったんだねぇ。久しぶりにフロポン君でもやるか。次。「『たいむ・ゾーン』資料」…？　もしやこれは、飯野社長が初監督をつとめたという幻のゲームの資料ではないか！　ってコレ、8年前？　ワープの資料じゃないじゃん！　とまぁこんな感じなのだ。もちろん、ファンの方からいただいたありがたいお手紙も全て取ってある。ついでに書いておくと、ファンレターのたぐいやアンケートハガキは全て社員が（社長あてなら本人が）目を通している。叱咤激励、なんでもお気軽にご意見をお寄せ下さい。

話がずれたが、たかがまだ設立5年でこうなのだ。運を天に任す会社や空港近くの会社みたいにビッグになったら、いったいどんなことになるのだろう？　でもいいか。こうしてたまに過去を懐かしむのもいいことだ。……ん？何コレ、誰の写真？……あっ、社長！しかも短髪！コレはしまっとけ！何かに使えるかもしれない（何にだ）。

（ワープ　広報）

はみだしCRAZY
Q：スチュワーデスで最もクレイジーに作ったところはどこですか？（東京都・カズヒロさん）
A：ブラジャーの肩ヒモです。なぜ男子は肩ヒモにエロティシズムを感じるのか。全力をつくして作りました（飯野賢治）

元宮秀介のメディアウオッチ

プレイステーションのある暮らし

元宮秀介 Shusuke Motomiya

1969年12月22日生まれ。
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター、編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。
『公式ガイドブック　ポケモンカードトレーナーズ』（メディアファクトリー）発売中。

第11回「お笑いゲーム」が来た！！



PSの登場で笑いが表現しやすくなった

傑作、『とんでもクライシス!』

のっけから『とんでもクライシス!』は傑作であると断言する。この原稿を書いている時点で遊べるサンプルソフトはまだ未完成部分の個所が多く、ゲームは最後のツメが肝心だということは分かっているけれど、それでも『とんクラ』は傑作だと支持したい。

このゲームをはじめて見たのは、前々回の東京ゲームショウだった。ロボット、ファンタジー、ホラー、美少女モノと判で押したようなゲームばかりが並ぶ中、『とんクラ』はひときわ異彩を放っていた。主人公がごく普通の家族であること。アクションゲームとして、操作がきわめてシンプルなこと。中でも僕が最も惹かれたのは、全編に笑いが充満しているところだ。それも作り手のひとりよがりの笑いではなく、腹を抱えて笑える。素敵にエンタテインメントしている。おまけにプレイ時間が短く、実に気軽で、今の気分にあっているのだ。

プレイヤーをハイにさせるシンプルな操作性

夜の8時から始まる、おばあちゃんの誕生パーティに間に合わせるために、家族全員が家路へと急ぐ。しかしなぜか、危機また危機の連続にみまわれる。これが『とんクラ』のストーリーだ。たとえば父親の種男の場合。終業時間を迎えて帰宅の準備をしていると、鉄球が壁をぶち破って迫ってくる。エレベーターに乗れば、ブレーキが壊れていて、地上激突の危機にさらされる。収容された救急車の中では、種男の安否を調べるために、なぜかクイズがはじまる。正解しなければ気絶しているとになされ、電気ショックを与えられる。お次は台車ごと救急車から放り出され、夜の高速道路を疾走する……。まさに波乱万丈の展開だ。しかもこれでもまだ「種男編」の序の口なのだから恐れ入る。操作は基本的にはボタンと方向キーのシンプルな組み合わせだ。連打、あるいはボタンをタイミング良く押すことで危機から脱出できる。そのシンプルさがプレイヤーをハイにさせる。

基本はスラップスティックの笑い。平凡な家族がありえないハプニングにさらされて、それがどんどんとエスカレートしていくさまが気持ちいい。さらには、どのシーンも「めまーい」「恋と花火とツボと観覧車」「いまさらタイタニック」という風に、有名映画のパロディになっていて、二重に笑えるのだ。

方向性に迷いなし。才能が集まったゲーム

『とんでもクライシス!』のプロデューサーは徳間書店の関智さんだと知って、なる

ほどと僕の中で合点がいった。関さんは『SFアドベンチャー』誌の名物編集者として、その仕事と存在感はつとに有名だったのだ。『とんクラ』には、そんな関氏の人脈が生かされている。シナリオ協力にはラブデリックの西健一さん、キャラクターデザインには奥平イラさん、音楽は東京スカパラダイスオーケストラが参加、つまりは才能が集まっているのだ。

「僕もゲーム好きなんですけど、操作が複雑なゲームってかったるいじゃないですか。L1、R1ボタンを使うようになると、もう分からない。だから西くんに『ひとつしかボタンを使わないゲームを作ろうよ！』っていったんだけど、それは無理と断られた（笑）。ひとつは無理だと思うけど、なるべくひとつになるように頑張ろうと言ってくれた（笑）」。

笑いを表現したゲームは珍しい。そのチャレンジについて、迷いはなかっただろうか。

「スタッフ全員ノリノリだったので、方向性に迷いはなかったですね。プレイステーションの登場で、ゲームの映像のクオリティが良くなった。モーションキャプチャー技術が使えるわけだから、これは動きの笑いだろうと考えたわけです。元ワハハ本舗の吹越満さんに全キャラクターのアクションをお願いして、お笑いの基本の動きを演じていただいたんです。これを活かそうと考えたんです」。

『とんクラ』には、早くも海外からのオファーが殺到しているらしい。

「海外の方々から『とんクラ』にはオリジナリティがあると評価していただきました。これは僕にとって最高にハッピーでしたね」


『とんでもクライシス!』プロデューサー、関智氏

ゲームの歴史に「お笑い」の要素を持ち込んだ

『とんクラ』の出現はまた、ゲームの歴史にはつくづく「お笑い」の要素が欠けていたことを気づかせてくれる。お笑いにチャレンジしたゲームはあったけど、どれもが「クスッ」とした笑いしか誘ってくれなかった。その理由はいくつも挙げられる。たとえば伝統的なお笑いの立場の低さ。映画の分野では、笑えるコメディ映画より、泣ける文芸大作の方が良しとされ、圧倒的に観客動員数を稼いだりする。お笑いにはお金を払わない。その風潮のためか'60年代にはあれほどあったコメディ映画は、ほとんど制作されなくなってしまった。そのためだろうか、感動を謳い文句にしたゲームは山のように制作されてきたけれど、笑いを前面に押し出したゲームはわずかにしか作られてこなかった。

また、笑いとゲームの相性もあるだろう。いうまでもなくお笑いは「間」が命。芸達者たちが創り出す絶妙な「間」をゲームで再現するのは難しい。RPGの登場人物がいくら面白いセリフを語ったとしても、そのセリフの表示スピードが快活じゃなきゃ、気持ち良く笑うことはできないのだ。

ところが今ではテレビを点けると、すべてがバラエティ番組じゃないかと思えるほど、お笑いが全盛だったりする。若手芸人の台頭、ベテラン芸人の人気再燃など、お笑いをとりまく話題には事欠かない。ブームの背景には、笑いがもたらす「癒し」の効果などがいろいろと考えられるけど、笑いがとにかく見る人を元気にさせてくれることだけは確かだ。

「バカゲー」の登場は時代の要請か

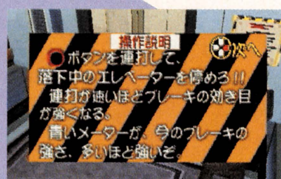
『とんクラ』の発売と前後して、まるでシンクロニシティのように、笑えるゲームが登場する。『せがれいじり』は、『ウゴウゴルーガ』に参加していたアーティスト・秋元きつね氏が手がけたゲームだ。ざっくりと語ると、言葉を選んで文を作ると、その内容にあったムービーを見ることができる、というゲームだ。「でんせつの」「ゆび」「ずもう」という文ならまだしも、「でんせつの」「ゆび」「けり」のような無謀な文にもムービーが用意されていて、一体どんな映像が用意されているのか、その発想と手腕に興味を惹かれる。頭の中を掻き回される笑いとでもいおうか。

『激走トマランナー』は、人間や河童、ロボットなどのキャラクターが走り回る、これまた珍しいマラソンのゲーム。走り回るコースが大勢の人でひしまく絢爛豪華なホテルだったり、幽霊がビュンビュンと浮遊するお寺だったり、そのハチャメチャな設定が楽しい。

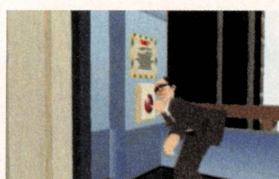
こうしたゲームをまとめて「バカゲー」というのだそうだ。何ともひどい言葉だと思うけど、それぞれゲームの笑いの質がてんでばらばらなところが面白い。笑いの奥の深さをあらためて感じさせられる

ゲーム業界の中から見れば、バカゲーの登場は突然変異のようだ。だけど、エンタテインメント業界全体を見渡すと、ある種の必然、時代の要請があったのかもしれない。











メインストリートのならずもの

-ネットワークゲームの章-



志田英邦　Hidekuni-Shida

1971年2月16日生まれ。
『ゲームを変えた男　飯野賢治 EO事件の真相』
（メディアファクトリー刊）を執筆（共著）。
『GetBass』おもしろーい。
夢中になって、つりコントローラを振る毎日です。
釣りに行きたくなりました。
もーすぐ夏だし、海釣りでもよし！

夢のひとりごと
~Casting about for Dreamcast~

ドリームキャストで最もドキドキさせてくれる部分。それは間違いなく、モデムだ。夢のインターネット接続! 世界の人々とネットワークゲームで対戦!! そんなひと昔前は、夢のようなことを可能にしてくれるモデムは、ドリームキャスト最大の武器といってもいいだろう。

しかし、ドリームキャストを購入してから半年が過ぎたが、どうもドキドキ感は空振りぎみだ。登場したネットワークゲームは『セガラリー2』一本だけ。察するところソフトメーカーはネットワークゲームの開発に、苦戦しているようだ。しかも、評判もあまり良い話を聞かない。電話回線は細く不安定で、モデムの転送スピードは決して速くない、サーバーの管理は大変だし、長くプレイすると電話料金が高くついてしまう、などなど。また、聞くところによると、ドリームキャストのソフトウェアラインナップの中には通信対応を断念した、というタイトルが幾つもあるそうだ。やはり、現状はヒジョーにキビシイということだろうか。

しかし、いつの世にも、逆境に挑む存在がいる。こんなツライ状況の中、かたくなにネットワークゲームの道を突き進もうとしている一本のゲームがある。それが東京渋谷にあるソフトメーカー、フロム・ソフトウェアが手がける『フレームグライド』である。このゲームはネットワークを介して、リアルタイムの通信対戦を実現しようとしているのだ。

ゲーム自体は、同社のプレイステーションソフト『アーマード・コア』シリーズと似たシステムをとっており、自分でカスタマイズしたロボットと僚機メカを操り、複数対複数の対戦が楽しめる3Dアクションとなっている。僕は『アーマード・コア』シリーズが大好きだったこともあって、ぜひ作っている人たちに会いたいと思った。そして、こんな状況にも、かかわらずネットワークゲームに挑もうという、カブいた男たちの顔を見てみたいと思った。そこで4月末日、場所は笹塚。僕はフロム・ソフトウェアの開発センターに足を運んだのだ。

やってきた二人の人物は、真っ黒なジャケットに身を包んでいた。思わず『ブルース・ブラザーズ』ですか? とツッコミたくなったが、最初は真面目に挨拶を交わすことにした。今回お話を伺えたのは、フロム・ソフトウェアCS開発1部主任『フレームグライド』グラフィックチーフの岩井望さん、同じくCS開発1部主任『フレームグライド』メインプログラマーの斎藤将之さんだ。黒いジャケットが似合いすぎる岩井さんと、ついさっきシャワーを浴びたばかりという斎藤さんの二人は、今まさに開発のピーク真っ只中。そんな中にわざわざ時間を取ってもらい、申し訳なく思いつつも、インタビュースタート。

志田 僕の弟がプレイステーションを2台持っていまして。それで『アーマード・コア』の対戦を夢中になってやっていたんです。今回の『フレームグライド』では、通信対戦ができるというので、そこの部分のお話を聞きたいと思って来ました。ところでお二人とも『アーマード・コア』には関わられていたのですか?

岩井 ええ、はい。

斎藤 実は『フレームグライド』は『アーマード・コア』よりもスタッフが少なくて、だいたい10人くらいで作っているんです。

志田 10人! それは小規模ですね! 『ソニックアドベンチャー』は100人で作ったといわれているのに。

岩井 うちは、小人数なんです。だから、他の10倍働かなくてはいけない、と(笑)。

志田 今回、『フレームグライド』では、『アーマード・コア』と違ってずいぶん、ファンタジー風な味付けがなされていますね。

岩井 ドリームキャストでは曲線が表現できるので、そこにこだわってみました。

斎藤 ドリームキャストは、けっこう開発しやすいハードだと思います。ただ、初めてということもあって、いろいろと試行錯誤しています。開発を開始した時に比べて、セガさんのライブラリーもどんどん良くなっていますしね。

岩井 セガさんのライブラリーの進歩にあわせて、一緒にゲームのクオリティをあげている、といった感じでしょうか。

斎藤 本当は『フレームグライド』の前に僕らは一本ファンタジーRPGを作ろうと思っていたんです。まあ、していうのなら『バイオハザード』系のゲームでした。ところが、セガのライブラリーがかなり充実してきて、『フレームグライド』が作れそうだぞ、という状況になってきたので、そのRPGをボツにしたというわけです。

志田 うーん。本当に試行錯誤ですね。さて、『フレームグライド』の最大の注目点である通信対戦ですが、現状はどうですか。

斎藤 今のところ、通信対戦に関しては、かなりいいものになっていると、自負しています。ただ、通信が多い時間帯、いわゆる深夜のテレホーダイタイムですね。その状態で対戦するとどうなるか。そこに関しては、まだまだテストしていないのでなんともいえないのが現状です。『セガラリー』でも、通信対戦中にコマ飛びをしたり、処理落ちをしたりしていますよね。電話回線を使用している以上、しようがないと思うのですが、『フレームグライド』ではなんとか、気にならない程度に押さえています。

志田 『フレームグライド』では、通信でどんな要素が盛りこまれているんですか。

斎藤 現在も模索中なのですが、ユーザー同士でパーツ交換をしたり、トーナメントモードを遊べるようにしたいと思っています。

岩井 『セガラリー2』の通信で一番面白かったのは、やはりチャットじゃないですか。通信対戦でレースをしても、どうしてもコンピュータとレースしている時と変わらない印象がある。『フレームグライド』では、通信対戦を通じて、相手にどうやって人間らしさを感じさせるか、それが難しいですよね。

斎藤 東京ゲームショウ'99春に『フレームグライド』を出展したのですが、ユーザーさんの戦い方を見ているとやはり『アーマード・コア』の戦い方をしている人が多いんです。それは残念でしたね。

志田 『ウルティマオンライン』しかり、『バーチャファイター』しかり。ネットワークゲームや対戦ゲームは、ユーザーが自発的にいろんなプレイを楽しめるような「場」と「システム」を作ってあげることで、ゲームデザイナーの手を離れて、どんどん面白さが拡大していくものだと僕は思っているんです。

岩井 そうですね。だから、とにかくいろいろな遊び方を用意するので、ユーザーに見つけてもらいたいですよね。僕らも驚くようなプレイが生まれるところが、ネットワークゲームや対戦ゲームの一番面白いところですから。

斎藤 まだまだ、日本の通信環境やネットワークゲームの状況を考えると、厳しいものがあると思います。でも、僕らは『フレームグライド』で、ちょっとずつ火をつけていきたい。ユーザーのみなさんにネットワークの面白さを教えていきたいと思っています。それが、いつか大きな炎になって、通信環境が変わったり、ネットワークゲームが普及したりするといいですよね。

岩井 おおっ、前向きな発言だね(笑)。

保守的な日本の通信事情への、なかなかネットワークゲームが出てこないドリームキャストへの、ささやかな叛乱。黒いジャケットを着る彼らは、『ブルース・ブラザーズ』ではなかった。むしろマシンガンで銃撃戦を繰り広げる『レザボアドッグス』のならずものたちに見えた。

ドリームキャストが発売されて半年。ソフトのラインナップ的にも最初のトライアルは終わった。これから出るソフトはドリームキャストのセカンドウェーブ。完成度の高いソフトがどんどんと登場する時期だ。ならずものたちが、ドリームキャストを思いっきり掻き回してくれたら、最高だと思う。

ひさびさに胸の鼓動がドキドキと高まってきた!



東京ゲームショウからサンシャイン水族館へ、事件はここでも起こった
真実を目の当たりにした人々がぞくぞくとシーマニアに!

DATA
シーマン
●ドリームキャスト
●ビバリウム
●同居型育成シミュレーション
●7月22日発売予定
●通常版（マイクデバイス同梱）6800円／スペシャルパッケージ（マイクデバイス・特製ビジュアルメモリ同梱）7800円
●マイクデバイス対応

構成・文／ヘッドルーム

●海人奇譚の主旨●

「海人奇譚」は世の中にシーマンという生物の存在と、そのシーマンを発見、研究したジャン＝ポール＝ガゼー博士の遺志を広めることを目的としたページである。驚異的な環境適応能力を有するこの生き物が生存する意味、そしてそれが我々の生き方にどのような指針を与えてくれるのかを真剣に追い求めて行きたいと考えている。

➡長い間待たされて、せっかくしゃべったのに返ってきた言葉のツレなさに激怒する人もまれにみられた。が、それはそれ。シーマンらしい反応ということで許してやってほしいところだ

より幅広い層の人々に認知されたシーマン

池袋サンシャインシティのサンシャイン国際水族館で行われた特別展示につめかけた人々の反応は、"うまいたとえ"が見つからないほどの熱気に包まれていた。日本人は珍しい生き物に対して過剰なまでに熱狂することが知られているが、ことシーマンに対する反応というのはそれらとまったく異質のものだったのだ。

なにしろシーマンに話しかけると返事が返ってくるのである。これまでブームになったパンダ、コアラ、ウーパールーパー、エリマキトカゲその他数多くの人気動物たちが絶対に持ちえなかった究極の魅力、「コミュニケーション」を、シーマンは備えているのである。

水槽型ディスプレイの向こう側で悠然と泳ぐシーマンに向かって老若男女、さまざまな人々がマイクを通じて話しかける。無愛想で、一聴すると突き放したような言葉を返してくるシーマン。期待通りの反応が得られなかった人は不満気にマイクの前を離れるし、どんなにキツイ言葉を投げ掛けられてもコミュニケーションを取ろうと努力する子供もいた。

さらにそれを取り巻く人々が「どこに住んでいるんだ?」「人間のご先祖さまって感じ」などと好き勝手に盛り上がっている。

このような反響が得られたことはシーマンをバックアップしてきたわが『海人奇譚』としてはひじょうに喜ばしい反面、なにかキツネに摘まれたような気がしてならないというのも偽らざる感想だ。確かに深夜テレビ『トゥナイト2』やスポーツ紙『日刊スポーツ』『サンケイスポーツ』などでシーマンがとりあげられ、一般市民の目にその名前と容姿が刻み込まれた事実はある。だがこれまでの反響は東京ゲームショウでの特別展示という物差しか無かったために、一部では「マニアックな人気にとどまるのでは?」との声が出ていたのだ。

だがフタを開けてみればそのような心配はまったくもって不要だったのだ。隣接して開催されていた『クリオネ展』と勝るとも劣らないインパクトを、シーマンは"ふつうの人々"に与えたのである!!

先にも書いたが今回の展示によって、言語を介してコミュニケーションが取れる生き物の存在の大きさが、多くの人々に実感されたと思われる。高度な知性を持つ生物は、銀河の彼方から円盤状の乗り物によってやってくるのではなく、水の中にいた……。この反響の大きさを見てわれわれ『海人奇譚』スタッフも、より志の高い"シーマニア・スピリット"の布教を決意した次第である。


⬆ほとんどの人たちがシーマンの実在を信じて疑わなかった。これは大きな収穫だろう

あまりの反響の大きさに水族館側が困惑!? 展示形態が変更される一幕も

とにかく大人気のシーマン。その展示方法は最初は下に示した写真のようになっていた。水槽型のディスプレイの前にマイクとボタンが設置されているのがわかると思う。この赤いスイッチを押すと水槽の中のシーマンがこちらを向き、そのまま喋ると彼らが反応してくれるという仕掛けである。だが問題はガラスケースの中に収められていたホルマリン漬けの標本と骨格標本、化石の類だ。シーマン実在の証拠として名高いこれらの貴重な研究資料がとりわけ注目を集め、ディスプレイの前はちょっとしたパニックになってしまったのである。来場者の安全を考慮した水族館側は標本類の展示を断念したという、笑うに笑えない騒動もあったそうだ。



シーマニア大増殖!! ムーブメントの加速を受けていよいよ……

シーマン伝説が最終コーナーにさしかかった!!

シーマン伝説(&計画)のゴールはDCにあり

シーマンが認知される速度は加速する一方で、とどまるところを知らない。いよいよシーマン伝説は最終コーナーにさしかかったと言えよう。では伝説を締めくくるものはいったい何か？ それはこの『海人奇譚』がスタートした時のことを思い出していただきたい。

ドリームキャスト用ソフト『シーマン』の存在である。

単にかわいいだけの愛玩動物と違い、飼い主(と、いうか同居者)とタメ口を聞くシーマン。コミュニケーションというものを再認識させてくれるシーマン。その愛おしい姿がいよいよディスプレイの中で動き出すのだ。

とは言えどもこのソフトは単に物珍しい生き物を"ネタ"にした興味本位のシロモノではない。ドリームキャストという高性能のハードを使用することによって、シーマンの生態を身近に再現するものなのだ。

生殖

進化

"疑似"などではなくまさしく"生命"

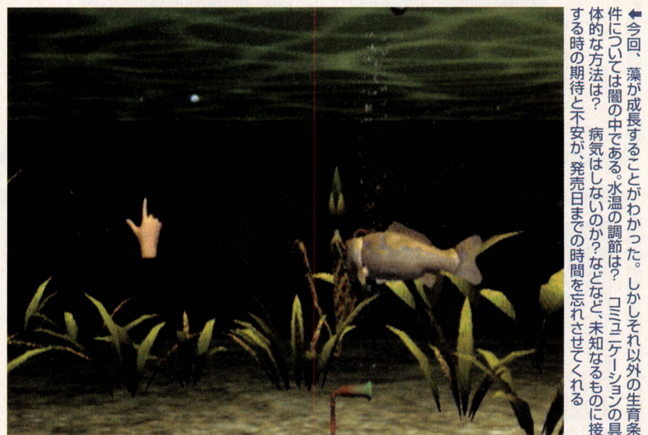
気になるソフトの中身だが、従来公開されていたグラフィックよりも数段質感が向上し、シーマンが操る言葉の数も大幅に増えている。それに応じてコミュニケーションの要となる音声認識デバイスのほうも、高い精度を持ったものが製作中らしい。

進化しているのはシーマンだけではない。なんと水中に生えているの"藻"も成長するのだ!! そう、彼らを語る上で避けて通れない食物連鎖の一端まで再現されているのである。

これはもう"再現"のレベルを超えてしまっているのではないだろうか？ さらにこの「生物としてのシーマン」を強烈に印象づける要素がある。『シーマン』はビジュアル・メモリー対応(必須)なのだが、オートロード、オートプレイなのだ。するとデータの管理はどこで？ と首を傾げる人もいると思う。そう、勘のいい方はわかっただろう。『シーマン』はひとつのビジュアル・メモリーにひとつのデータしかセーブできないのである!!

ここでセガ・エンタープライゼスのパブリシティ担当・正廣氏の言葉に耳を傾けて欲しい。「シーマンは"生き物"なんです。だから育てるのを失敗したからとか、気にいらないからといってデータをロードし直して"やりなおす"なんてことはできないんです」この志、この心意気!! シーマニアなら嬉しくなってくるのではないだろうか？ 伝説の生き物を現代に蘇らせるために、この配慮は不可欠だ。また「やり直しが効かない」代わり……というワケではないのだが、シーマンは一度に(ひとつの水槽で)数匹同時に飼育が可能である。どこまで個体差が出るかは不明だが、反応の差異によって個性たっぷりの名前をつけてやることも可能になるだろう。

発売まであと約2か月、マニアは自分のディスプレイの表面に磨きをかけて、シーマンがその場所に放たれる日を心待ちにしてほしい。



←今回、藻が成長することがわかった。しかしそれ以外の生育条件については闇の中である。水温の調節は？ コミュニケーションの具体的な方法は？ 病気はしないのか？などなど、未知なるものに接する時の期待と不安が、発売日までの時間を忘れさせてくれる

←ビジュアルメモリーはシーマンを飼うための超小型飼育器と言うことができる。

それはDCを通して行われる生命の探求である



↑生物としてのディテールを徹底的に再現されたシーマン。数匹飼育可能という事実は、個体群としてのシーマンの生態を観察することが可能という意味にもとれる。彼らが水の中を活き活きと泳いでいる限り、我々の興味は尽きるところを知らない

残念 ドリームキャスト用ソフト『シーマン』発売延期のお知らせ

ここへきて非常に残念な発表なのだが『シーマン』の発売日が延期になってしまったようだ。以下、シーマンを世に送り出すべく日夜奮戦中の(株)ビバリウム代表、斉藤由多加氏からのコメントである。『ゲームショーなどにて6月24日発売と広報いたしましたドリームキャスト用ゲーム「シーマン」の発売日が変更になりました。正式な発売日は7月22日です。発売日変更の理由は以下のとおりです。

●実行スピード向上へなど開発的なチューンアップ

●テレビCMなど、広く一般向けに対しての宣伝計画変更への対応

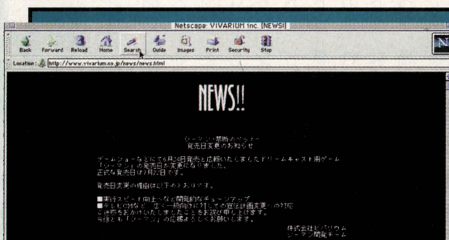
ご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げます。今後とも「シーマン」の応援よろしくお願いします』

株式会社ビバリウム
シーマン開発チーム一同

なお、すでに日本で待機し、日本語を習得しつつあるシーマンは、待ちくたびれた様子で次のようにコメントしています。

「いいかげんにしろ、これ以上待たせるのは。といいたいが、首を長くして俺をまってくれている日本のシーマニアの諸君、このたびセガ・ドリームキャスト部隊が、もっと俺を有名にしてくれようということになったらしい。本来無名な俺をこれ以上に有名にするというのだから、わるくない。その分会える日が遅れた。すまん」シーマン

なんともまぁ相変わらずなシーマンからのコメントはともかく、ソフトがより良くなるための発売延期ならば大歓迎である。その分われわれシーマニアはよりリアルなシーマンと出会えるのだから。



↑シーマンについての情報は（株）ビバリウムのホームページ（アドレスは右ページ下参照）で見ることができる。今までのシーマンについての研究成果やサザーランド博士のインタビューなど情報が満載。一度ぜひ見て欲しい

子供の頃、ポテチについてたあのおまけ
スポーツトレカの魅力をじゅげむ流に紹介！

トレカの王国
KINGDOM OF TRADING CARD

構成・文／山中　剛　撮影協力：株式会社未来蜂歌留多商会

連載も3回目を迎えるこのコーナー。そろそろ貴様らもトレカの魅力を理解してきたころであろう。2度と社会復帰できぬほどハマりきったところで、そろそろ今月も我がレクチャーを始めたいと思う。それでは、フンギラ、トレカ！



基礎編

トレーディングカードの元祖 スポーツトレカの魅力に迫る

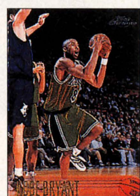
今月はトレーディングカードの元祖ともいえる、スポーツカードを紹介しよう。現在アメリカではMLB（メジャーリーグ）、NBA（バスケット）、NFL（フットボール）、NHL（ホッケー）の4大スポーツのカードが主流。サッカーやモータースポーツのカードもあるが、市場はあまり大きくないのが現状だ。

スポーツカードは、もともとアメリカでタバコのおまけとして付けられていたものが発達したもの。本来おまけだったカードを商品として売り出したわけだ。それだけに初期のカードは、日本のカルビー・ポテトチップスのおまけとして付いている野球カードと大差はなかった。しかし、印刷技術の発達や市場の拡大によって発売する会社が増え、競争が激化。現在では各社からさまざまな技巧を凝らしたカードが発売されている。また、選手の直筆サインの入ったカードやジャージの切れ端が入ったカードなど、ファンの心をくすぐるようなカードも最近の流行。こういったレアなカードの存在がスポーツカードの世界を熱くしているのだ。

Level-1 レギュラーカード

ありきたりなカードでも これがなくては始まらない

レギュラーカードとは、いわゆる普通のカード。トレーディングカードのパックを開けた時、普通に出てくるカードのことだ。全てのレギュラーカードを集め、コンプリートすることはコレクターの基本ともいえる。レギュラーカードであれば、基本的に市場価格もあまり高くないので、一部の商品を除いてコンプリートはさほど難しくない。しかし、ルーキーカードと呼ばれるカードだけは別。ルーキーカードは、その選手が入団した年に作られた最初のカードのこと。特にアメリカではルーキーカードを尊重するコレクターが多いため、ルーキーカードの価値が高まっている。マイケル・ジョーダンなどの名選手のルーキーカードともなれば、レギュラーカードなのに数十万円もしてしまう。一昔前までは、このルーキーカードも選手が活躍してから、初めて値段が上がってくるものだった。しかし、最近ではルーキーカードが最初から1万円以上してしまうものもある。当然、値段が高いということは人気もあるということ。それだけに人気選手のルーキーカードを手に入れるのは、なかなか難しいのだ。また、ここ1～2年、ルーキーカードはショートプリントである場合が多い。ショートプリントとは、発行枚数の少ないレギュラーカードのこと。ルーキーカードがショートプリントだと、それだけ市場価値も高くなるのだ。それだけに、最近ではレギュラーカードをコンプリートするのも難しくなってきているのだ。


96 TOPPS CHROME/ KOBE BRYANT/NBA

⬆NBA若きスーパースター、コービーブライアントのルーキーカードで最も高額なカード。日本円にして約42000円


99 EDGE SUPREME/RICKY WILLIAMS/NFL

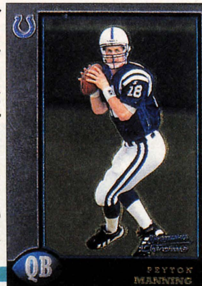
⬆去る４月中旬のドラフトで上位指名されたリッキーウィリアムス。まだプレイしていないにもかかわらず、約2000円


97 FLAIRSHOWCASE/ SAMMY SOSA/MLB

⬆レギュラーカードでも、選手が活躍すると市場価値も上がる。サミー・ソーサも去年カード価格が上がった選手の一人


97 PACIFIC CROWNROYAL/ PATRICK ROY/NHL

⬆レギュラーカードでも、シリーズによってはインサートカード並のデザインが施されているものもある


98 TOPPS CHROME/PAYTON MANNING/NFL

➡トップス社の"クローム"というシリーズのカードは、ルーキーカードのなかでも特に人気が高く、高価

Level-2 インサートーカード

必ず出るとは限らないからこそ 手に入れたときうれしいカード

インサートカードは、何パックかに1枚入っている、いわば当たりカードのようなもの。それだけに特殊な加工の施されているカードや、デザインに凝ったカードが多い。インサートカードのなかで最も人気の高いのは、選手の直筆サインカード。パック500円前後で売られている普通のシリーズでは、もちろんサインカードはなかなか出ない。しかし、最近ではパックの値段を高くして、必ず誰かのサインが1枚入っているようなシリーズも登場している。しかし、それでも人気選手のサインカードは数千円～数万円もしてしまうのだ。

インサートカードのなかでここ1～2年で大流行しているのがパラレルカードと呼ばれるカード。パラレルカードとは、レギュラーカードやインサートと同じデザインながら、ちょっとした加工を施したもの。なかでもリフラクターと呼ばれる表面が光を反射して光るカードと、シリアルナンバーの入ったカードの人気が高い。特にシリアルナンバーの入ったものは、世界に50枚や100枚といった、少ない枚数しか存在しないカードが流行している。シリアルナンバー入りのカードは、その希少価値から値段も高く、人気選手のものともなれば、10万円を越えるものも少なくない。しかし、当然そんな高価なカードを簡単に買うことはできない。だからこそ自分でパックを開けて、そこから出てくることを夢見てしまうのだ。

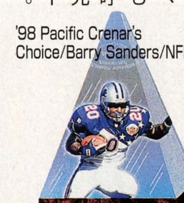

97 ULTRA/MICHAEL JORDAN/NBA


97 ULTRA PLATINUM MEDALLION/ MICHAEL JORDAN/NBA

⬆よく見ると名前の部分の光りかたが違う。これだけの違いなのに、価格は100倍近い違いがある


98 ULTRA MASTERPIECE/ SCOTTIE PIPPEN/NBA

➡パラレルカードのなかには世界に1枚しかないものもある。このカードは裏面に1of1の刻印がある

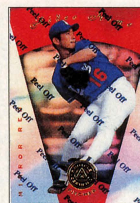


'98 Pacific Crenar's Choice/Barry Sanders/NFL

⬆インサートカードのなかには、このカードのようにカットされた形のカードも多い


98 BE A PLAYER JERSEY CARD/JEREMY ROENICK/NHL

⬆選手の使っていたジャージをカットして中に入れたカードも人気。安いものでも10000円以上


98 CERTIFIED MIRRORRED/HIDEO NOMO/MLB

⬆パラレルカードの中では、表面が光るものが多い。実際本物を見ると、その綺麗さがわかるはず

トレカの福音 今月も編集部で開けたパックから出てきたカードをプレゼント。今月はモーニング娘、TOPPS FINEST、北への3種類。モーニング娘とFINESTはインサートカードが届くかも。

Level-3 日本のスポーツカード

まだまだアメリカにはかなわないけど日本のカードも頑張ってます

最近のトレカブームもあり、日本でもスポーツカードの売り上げは伸びている。現在では野球の他に、サッカーやプロレス、競馬、大相撲といったスポーツのカードが販売されている。そのなかで1番人気はやはり野球。最近ではアメリカのカードに習い、ジャージカードが入っているものも登場している。

日本のスポーツカードはまだまだ発展途上にある。アメリカのトレカに比べると、デザインや加工が貧弱なものが多い。特にレギュラーカードは、ただ印刷しただけ、というようなカードが多く、コンプリートしてファイルに並べてみてもあまり綺麗に見えないものが多い。インサートカードも加工技術がまだまだアメリカには追いついていない状態だ。ただ、これは市場の大きさの違いもある。アメリカのカードも最初からデザインや加工に凝ったものだったわけではない。最初は現在の日本と全く変わらない状態だったのだ。そこから、市場が拡大していくにつれてさまざまな技術が開発され、現在に至っているのだ。それだけに今後、日本のトレーディングカード市場が拡がっていけば、日本のトレカの弱い部分も強化されていくはずだ。

95 BBM/鈴木一郎
➡日本のプロ野球カードで人気の高い選手ならば、レギュラーカードでも2千円～3千円の値段がつく

96 J CARD/河口能活
➡野球と比べると、やはりコレクターの数が限られてしまうサッカー。それでも人気選手のカードは高額

97 WWM/藤原良明
➡以外と人気のあるのがプロレスカード。コアなプロレスファンのなかにはカードコレクターも多い

99 BBM/佐野茂雄
➡発売されたばかりの今年のBBM。今年もジャージカードなどが入っているので大人気間違いなし

THE紙道
誰が買うんだ？このトレカ

人気があるのはいいけれどいくらなんでも高すぎるって

今月紹介するのは右ページでも紹介しているコービーのルーキーが入っているトップスクロームです。このカード、発売された当初は、デザインが悪かったために不人気商品で、セールしていた店もあったほど。でも、カードの値段が上がるにつれて品薄に。現在ではアメリカで1パック40ドルでも安いくらいです。40ドルっつたら、5000円近いんですよ。そんなもの子供に買えるわけがないでしょ。いくらなんでも。

● TOPPS CHROME
➡こいつがパックの値段を上げた張本人。ルーキーカードとはいえ、ショートプリントでもないカードが4万円近くするとは・・・

トレーディングカード今月の新商品ニュース

日夜、新製品の開発がひそかに行われているトレカ
今月はいろんなジャンルのトレカの新製品を紹介よォ!

コレカラシリーズ 北へ。White Illumination
美少女たちのオンパレード！

DCで好評発売中のゲームのトレカが早くも登場。このカードは2月に開催されたカードフェスティバルでプレビューパックが発売され、あっという間に完売。ファンにとっては待ちに待った発売だ。内容はパズルカード9種類、キャラクターカード144種類、パラレルカード24種類、プレゼントカード2種類の全179種類。ポイントを集めると特性カードがもらえるキャンペーンもあるぞ。

➡ゲームに登場する美少女たちのイラストが堪能できる。ファンならば絶対に買い！だ

5月21日発売 1パック7枚入り400円

アークザラッド オフィシャルカードコレクション「アークザラッド」編
SCEの人気RPGを完全トレカ化！

95年に発売され、大ヒットを飛ばしたRPG、『アークザラッド』のトレカが登場！　はやしひろし氏描きおろしのイラストを使った召還獣カードや、パーソナルデータ満載のキャラクターカードなど、レギュラーカードも多彩だ。シルバー加工のスペシャルカードには国末竜一氏描きおろしのアークとククルを収録。アークファンならば見逃すことのできないカードだ。

⬆ゲームの感動がトレカになって蘇る。主人公たちの迫力あるイラストはファンならずとも欲しくなる

5月14日発売 1パック10枚入り300円

99 MLB TOPPS FINEST SERIES.1
高級版カードとして根強い人気

開幕して1カ月が経つメジャーリーグ。今年はどんな記録が誕生するのか、ファンならずとも興味のつきないところ。そのMLBのルーキーも網羅した人気シリーズファイネストが登場。人気のリフラクターはもちろん、インサートカードが例年になく充実している。カード初心者にはちょっと高めの商品だけれども、スポーツカードの楽しさを知るには絶好の一品だ。

⬆今年は箱に2枚のリフラクターと、全10種類のインサート。中には1：1749というハイオッズなものもある

発売中 1パック8枚入り

モーニング娘。トレーディングカードコレクション
CDに続いてトレカでも大ブレイク？

先日、全国コンサートも無事終了したモーニング娘。のトレカが満を持して登場だ。箔押しサインカードやクリアカードなどのスペシャルカードがパックに1枚出てくるので集めやすいのが特徴だ。モーニング娘。を引退した福田明日香ちゃんのカードもばっちり入っているので、彼女のファンならば、絶対に手にいれておきたいトレカだ。

⬆メンバーひとりひとりのカードも充実。彼女たちのいろんな表情が楽しめるぞ

発売中 1パック10枚入り400円

ポケモンカードのすべてがわかる！ポケモンカードトレーナーズが新創刊

さて、来月のトレカの王国では「ポケモンカード」を取り上げてみようと思う。が、その前にポケモンカードファン必見の情報誌が発売されたので、ここで紹介しておこう。その名も『ポケモンカードトレーナーズ』！公式マガジンならではの最新カード速報、楽しく詳しいテクニック解説、そしてあのイマクニ？担当の読者投稿ページなど、内容は盛りだくさん。さらに、この本でしか手に入らないカードやグッズも毎号付くのだ。発売中の創刊号は、オリジナルの「ピカチュウ」カードがおまけだぞ。価格は380円（税別）

➡カードのイラストレーター、姫野かげまる先生のマンガも登場。イベント情報も要チェックだ

応募方法
官製はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号、トレカ収集歴（なしでも可）を明記して以下の住所まで。　東京都渋谷区渋谷3-3-5　株式会社メディアファクトリー　じゅげむ編集部　インサートカード当たってお願い係

今月のthe feature

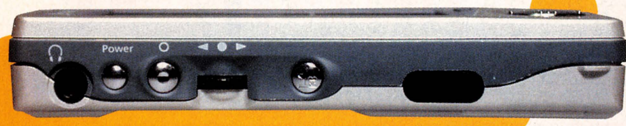
遊び心満載のパームサイズPC登場！

カシオペアE-500が面白い!!

どこにでもデータを持ち歩くことができるのがモバイルPCのいいところ。その中でも特に携帯性に特化しているのが手のひらサイズのパームPC。今回は、各種あるパームPCの中でも特色のあるカシオペアの新機種に注目。実際に使ってみたので感想を含めて紹介しよう。



E-500とパソコンとをシリアルケーブルで接続し、双方のデータをシンクロさせるクレードル



左側面には電源やアクションボタンなどの操作系と、ヘッドホンジャック、IrDAという接続系コネクタが配置されている

幅も厚みもあり、ズッシリと重量感がある。身長175cmの僕はそんなに気にならないが、女性にはちとデカイかも

1台7役?のよくばりマシン

みんなは普段、鞄に何を入れている？　電子手帳、MP3プレイヤー、デジカメ、携帯ゲーム機など各種機器がゴチャゴチャと場所を占有して、重いよぉ、つらいよぉという人はいないだろうか。今回紹介するE-500ならそれらの機能をひとつで使える。E-500は、ウィンドウズCEをOSとする手のひらサイズのパソコン。デスクトップパソコンとつないでデータをシンクロさせたり、ソフトをインストールしたりすることが簡単にできる。

気になる使用感だが、スタイラスペンを使わなくても、アクションコントロールでスクロールの上下と左クリックができたり、取り消し、カーソルキーがそれぞれボタンになっていて非常に使いやすい。ちょっと重いのが難点だが、なかなか面白いマシンなのだ。

スペック

CASSIOPEIA E-500
●定価98,000円（税抜き）●横240×縦320ドット／65,536色表示●メモリ：32MB●RS-232C接続／デジタル携帯電話・PHSケーブル接続●コンパクトフラッシュカードスロット（3.3V）●IrDA ver.1.0準拠●モノラルマイク内蔵／モノラルスピーカ内蔵／ステレオヘッドホンジャック●専用リチウムイオン充電池（充電：約5～6時間）●サイズ：横83.6×縦131.2×奥行20mm／約255g（電池含む）

CASSIOPEIA E-500のさまざまな機能を紹介



⬆コンセプトとしてはゲームボーイ＋ポケットカメラの組み合わせに似ている



⬇実際に撮影した画像。これはベータ版の画像なのでもう少しキレイになるとのこと



➡高画質を求めるならサイバーショットなどのデジカメ専用機の方がいい（値段は同じぐらいだけどね）

デジタルカメラとしても使える

35万画素で静止画&動画を撮影

6月に発売予定のデジタルカメラカード（価格3万5千円）を接続すれば、簡易なデジタルカメラとしても使うことができるようになる。静止画はJPEG形式で、画質を3種類から選択。ファインモードで約160Kbほどのサイズになる。動画はCMF形式という携帯端末に適したオリジナルフォーマットを採用。CCDカメラ部分は、前後180度回転するので、液晶表示を見ながら即座に自分や反対側を撮影することができる。また、レンズ部分の操作で遠距離と近距離モードに変更することも可能。さすがに35万画素ではカメラとしての性能は低いが、このE-500の中で見る分には十分。どこでもちょっとした記録が撮れる楽しさがある。

5月下旬には、デジタルカメラカード付きのE-507（価格12万5千円）も発売される。

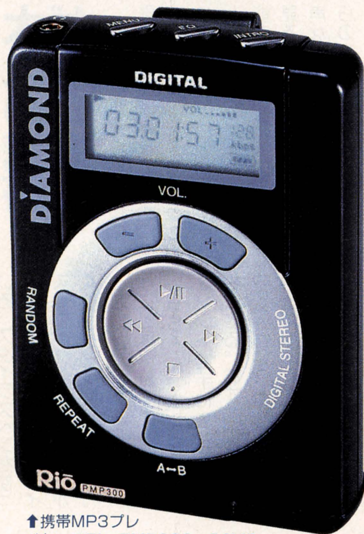


MP3で音楽を聞こう

CDから音楽を取り出し変換・再生

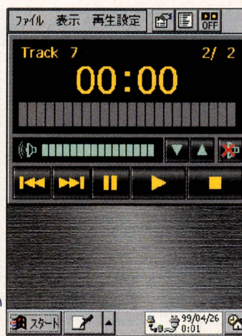
前々回のぱそじゅげでも取り上げたが、「MP3」とは最近流行っている音楽をデータにして圧縮し、パソコンなどで楽しむことができるもの。E-500には、このMP3形式を再生するプレイヤーと、自分でCDから音楽を吸い出してMP3形式のデータを作ることができるソフトが付いている。つまり、E-500でステレオヘッドホンジャックから手軽に音楽を聴くことができるというわけだ。

もっとも、圧縮してあるとはいえ標準で音楽を楽しむ場合、1分で約1MBほどのデータサイズになる。15MBのコンパクトフラッシュカード（実売価格：約8千円）を使っても15分ほどでは、74分入るMDに比べて見劣りしてしまう。大容量のものもあるが価格的にあまり現実的ともいえない。また、クレードルを使った場合、データの転送速度が遅いのでコンパクトフラッシュリーダーを使って転送した方がいいだろう。メモリと速度の関係が改善されなければ苦しいところだ。



⬆携帯MP3プレイヤーのRio PMP300。32MBのメモリを内蔵し、さらにスマートメディアを使ってデータを保存することができる。（実売価格：約28,000円）


⬇吸い出しと変換を同時に行う。15回までという制限付き



➡付属のMP3プレイヤーソフト。リピートとボリュームぐらいしかないが機能的にはこれで十分

こんなソフトがオススメ！

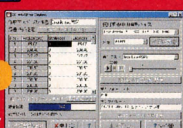
付属のソフトでは、MP3形式のデータを作るのに15回までという制限が付いている。それ以上は購入しろということなのだが、ネットには他にもソフトがあるので、それらを利用するといい。

SCMPX 1.20



⬆MP3形式に変換するソフト
http://www.70.nu/ch3/

CD2WAV32 for Windows


➡CDからデータを吸い出す
http://www2s.biglobe.ne.jp/~elfin/

インタビューも録音できる

簡易ICレコーダーとして使える

個人的な話だが、こういう文章を書く仕事をしていると、インタビューをする機会も多くなる。そんなときは、テレコや録音できるMDなどを使っているのだが、どうせなら最初からデータ形式で録音できたらいいなぁと思っていた。ところが、なんとE-500には標準でボイスレコーダーが付いているという。内蔵のモノラルマイクを使って、「モバイルボイス」「TrueSpeech」「IMA ADPCM」「PCM」の4種類から録音することができる。前記の2つはデータとして軽いのだが、ボイスメモを取るぐらいの音質だ。しかし、後記の形式ならばインタビューにも使えるレベルだ。PCMの場合、8ビット、モノラルで1時間録音すると28.8MBだ。

普通はそこまで必要としないと思うが、ちょっとした打ち合わせを記録したり電話で話しているときに必要事項を記録するなど、手がふさがっているときにボイスメモというのは非常に役に立つものなのだ。



⬅ソニーのICレコーダー「ICD-R100」はADPCM方式で最長150分の連続録音が可能。パソコンにつなぐこともできる

⬇いきなり途中から再生できるというのはデータならではの利点。録音できる残り容量も表示される

名前	日付	録音時間
録音1	04/24 23:45	6.1秒
録音2	04/21 17:58	25.3秒
録音3	04/21 23:28	9.6秒
録音4	04/21 23:32	6.2秒
録音5	04/21 23:33	8.0秒

準備完了　0.0 / 6.1秒　1,743秒録音可能

iモードみたいに情報検索

誰よりも詳しい情報通になろう

いろいろな情報サービスを受けられる話題のiモード。携帯電話で、残高照会や口座振替、航空チケット予約、レストランガイドの閲覧などができてしまう。

E-500の場合は、各種情報やインターネットにアクセスできるモペラというサービスを受けることができる。申し込みは不要で、ただドコモのデジタル携帯電話とつないでアクセス番号にダイヤルアップ接続するだけという手軽さ。

さすがに銀行関係はないが、映画館混雑情報や周辺の飲食店情報がわかる駅前探検倶楽部など面白い情報を入手することができる。かかる費用も、モペラに接続した時間分の通信料のみとなっているのがうれしい。下段にサービスの一部を紹介したので参考までに。


⬅iモードの利用できるデジタル・ムーバN501iHYPER。アイコンメニューで操作簡単

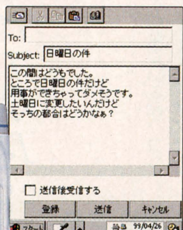
こんなサービス

駅前探検倶楽部 for mopera（首都圏版・関西版）－－乗換案内／終電案内／時刻表／駅周辺情報等
共同通信リアルタイムニュース－－ニュース・スポーツ速報
CHECK the TV（首都圏版）－－各種テレビ番組情報
モバイル天気予報－－当日・週間・ゴルフ場の天気予報
おでかけナビ　映画チャンネル（関東版・関西版・中部版）－－映画館混雑情報／上映時間／人気ランキング／作品紹介等
おでかけナビ　ゲレンデチャンネル（全国）－－リフト待ち・駐車場混雑・積雪情報等
おでかけナビ　テーマパークチャンネル（全国）－－施設混雑・施設・交通アクセス情報等
どこでもチャット－－テーマ別おしゃべりルーム
どこでも広場－－テーマ別掲示板

10円メールでコミュニケーション

手軽な金額でEメール！

ポケットボードで大人気の10円メールというのは、1回10円の接続料で約1000文字をインターネットで送受信できるサービス。このE-500でもマスターネットに入会し、ドコモのデジタル携帯電話と接続するだけで手軽に10円メールが始められる。Eメールアドレスが簡単に手に入るのもうれしいところだ。他に、ドコモのインフォネクスト（漢字表示式ポケベル）に文字情報を送信することもできる。



⬅この程度の文章量なら、手書き入力でも楽々書くことができる。逆に横240×縦320ドットだから文字量が多くても表示OK



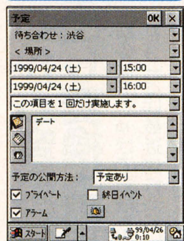
⬇人気の10円メールマシン「ポケットボードピュア」。スケルトンボディがおしゃれ

もちろんパームPCとしての機能も

遊ぶだけのマシンじゃないビジネスだって大活躍！

今まで紹介してきた機能は、ある意味お遊び的なものばかりだったが、ビジネスの場で使うソフトも十分魅力的だ。例えばスケジュールを管理する予定表も、短期から長期まで細かい設定が可能。受け取ったメールを予定表、連絡先など各PIMソフトに振り分けることもできる。まさに、PCならではの使い勝手のよさが光る。他にも電子辞書、インターネット閲覧、全国路線検索など、どこでも知りたいことを調べられるソフト、そして表計算などデスクトップマシンの環境を活かせるようなソフトも用意されている。

PIM



⬆パームPCの顔といえば、大体がこのPIM。それだけに良くできている



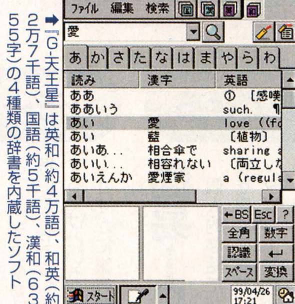
➡手書き入力以外にもソフトキーボードが用意されている。英数の入力はこちらの方が簡単

インターネット



➡パームPC用のWebブラウザ「NetFront 2.0」。HTMLファイル3相当に対応し、フレーム表示やアニメGIFも表示可能

電子辞書



➡『G-天王星』は英和（約4万語）、和英（約2万7千語）、国語（約5千語）、漢和（6355字）の4種類の辞書を内蔵したソフト

まるで携帯ゲーム機みたい

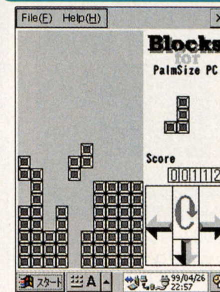
大人の携帯ゲーム機だ

最初、パッと見たときに思ったのが携帯ゲーム機に似ているということだったのだが、実際に本機はゲームマシンとしても豪華な性能を持っている。ハード的に見るなら色数、スピード、音声などどれを取ってもこちらの方が上だ。

ではソフトの方はどうかというと、付属の『Palm Golf』が非常に良くできている。スタイラスペンを使ってプレイするのだが、スライスやフック、スピンなど細かく設定することができる。これはかなり熱中してしまうことは保証する。

もちろん、ネットにいけばソフトを手に入れることもできる。おすすめは「Toy Box」というホームページ（http://www.nsknet.or.jp/~skimoto/）。ここでは『Blocks』『Jewel』『南京』『四川省』というソフトがダウンロードできる。どれもハマリ系のものばっかりだ。

Blocks for PalmSize PC



⬆いわゆる『テトリス』。前面にあるカーソルボタンだけを使ってプレイできる。いかにも携帯ゲーム機で遊んでいる雰囲気

Palm Golf



⬆ボーナスソフトといっても、これだけでかなりお得感のある面白いソフト。ペン入力だけですべてを操作するので、ゲームに慣れていない人でもすぐに覚えて遊ぶことができる



➡ゲームボーイカラーと並べてみた。サイズ的にはほぼ同じぐらいだが、さすがに液晶画面の広さは倍以上ある

他にもこんなモバイルが

ザウルス アイクルーズ
SHARP

インターネット予約録画機能

テレビ番組の予約表みたいに、シャープスペースタウンから配信されるインターネット番組表から好きなホームページを好きな時間に予約録画。深夜、寝ている間に一括ダウンロード。朝起きてからオフラインでゆっくりとブラウズすれば、電話料金もグッと安くなるというもの。また、別売の85万画素デジタルカメラユニット（4万5千円円）を使って出先でも手軽に撮影ができる。

スペック

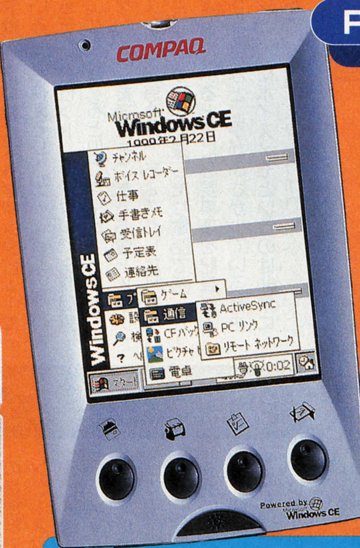
MI-EX1
●160,000円（税別）●横640×縦480ドット／65,536色表示●メモリ：24MB●PCMCIA TypeII／デジタル携帯電話・PHSケーブル接続●サイズ：横161×縦83×奥行23mm／約255g（バッテリーパック含む）



PRESARIO 213
コンパックコンピュータ

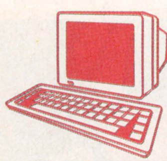
アラーム代わりに震えて知らせる！

カシオペアと似ているが、コンセプトは全く異なるマシン。色数は256色と少ないが、フロントライト付き反射型TFT液晶を採用し、どんなところでも画面が見やすくなっている。また、機能を抑えた分、駆動時間は10時間とカシオペアの約2倍長持ちして使うことができる。面白いのはバイブレーション機能で、予定表のアラーム代わりにブルブルと震えて教えてくれる。ハードに仕事をこなすビジネスマンにおすすめのマシンだ。



スペック

PRESARIO 213 Color Palm-Size PC
●オープンプライス●横240×縦320ドット／256色表示●メモリ：16MB（最大24MB）●シリアルポート（RS-232C）●コンパクトフラッシュカードスロット（3.3V）●横85×縦134×奥行20mm／約260g



ぱそじゅげ マルチメディアNEWS

新製品 世界最小のMP3プレイヤー「ポケットデジタルオーディオ」

ダイナミック・ネイキッド・オーディオ株式会社から、マルチメディアカード（MMC）を採用した世界最小のMP3プレイヤー、D.N.A.「ポケットデジタルオーディオ」が発売される。本体サイズはタテ53ミリ×ヨコ46ミリ×厚さ16ミリ、重さは約30グラム。手のひらにすっぽり収まる大きさだ。MMCスロットが2基ついており、32MBのMMCを2枚使用すれば、1時間以上のMP3ミュージックを再生することができる。サウンドは3モードサウンドエフェクト、リピートオールのみでのプレイが可能。バッテリーは単4乾電池を1本使用、連続再生時間は約4.5時間となっている。価格は本体のみで6,800円（予価）。これは高校生でも気軽に買えるように、という値段設定なのだという。とはいえ、記録メディアであるMMCがまだまだ高価（16MBで1万円くらい）なので、「気軽さ」からはちょっと遠いかなって感じだ。発売日は6月15日の予定。パソコンからMMCにデータを転送する「MMC Reader／Writer」（予価4,800円）も同時に発売される。



⬆パラレルインターフェースでPCからデータ転送する「MMC Reader／Writer」


➡ヘッドフォンなどは付属しない。発表会では銀、黒、赤の3種類のボディカラーが発表されていたが製品版のカラーは未定

TOPICS いろいろあるよ!! デジタル画像のプリントサービス

オーバー200万画素モデルの登場で、ますます増えているデジカメユーザー。せっかく高画質で撮れるんだから、ホームページに載せたり、メールで送ったりするだけでなく、もっとプリントして楽しみたいもの。手軽に利用できる、キレイで高画質なプリントサービスがあるので紹介しよう。

1つは「デジカメステーション」というデジカメ専用出力機を使う方法。これはPCカード、スマートメディア、コンパクトフラッシュ、MO、FDに対応しており、クイックプリント、シール、インデックス、高画質な銀塩プリントなどが可能だ。「デジカメステーション」は、現在、ヨドバシカメラの主要店舗、一部のTSUTAYAなどに設置されている。パソコンを持っていなくてもデジカメプリントが楽しめるってのが、このサービスのいいところだ。

もう1つは、インターネットでプリントを注文する方法。デジプリの「DPEサービス」、富士フイルムの「FDIサービス」などで、デジカメ画像をアップロードすれば、数日後にはプリントが仕上がるシステムだ。こっちのサービスは、全国どこからでも注文できて便利。受け取り方法は、郵送や店舗受け渡しなどがある。詳しくは各ホームページで確認してほしい。



⬆「FDIサービス」はこちらから。
http://www.fujifilm.co.jp/fdi

⬇デジプリの「DPEサービス」はこちらから。
http://www.digipri.co.jp/



TOPICS 今ならメモリがついてくる!! Power Mac G3のキャンペーン

新型G3を買おうかどうか迷っているキミにラッキーニュースだ。マックを買うなら今がチャンス!! アップルでは6月27日まで「Power Macintosh G3 キャンペーン」を実施中。これはキャンペーン中にPower Macintosh G3を購入した人に、もれなくメモリがプレゼントされるというもの。Power Macintosh G3とApple Studio Display 17インチCRTモデルを合わせて購入すると128MBのメモリが、Power Macintosh G3のみを購入すると64MBのメモリがもらえる。メモリ増設のための予算を他に回せるわけだから、そのぶん周辺機器を充実させたりできそうだね。詳しくは<http://www.apple.co.jp/hotnews/G3/index.html>にて。



TOPICS プレステエミュレータ販売差し止めに

アメリカでSCEIが提訴していたマック用のプレイステーションエミュレータ『Virtual Game Station』（Connectix社）が、出荷差し止めの仮裁定を受けた（4月末現在）。Connectix社は今後もウェブサイトにて『VGS』のサポートおよびアップデータの掲載を続けるという。しかし、先日のMac World Expoでスティーブ・ジョブズ氏がアナウンスした日本語版『VGS』のリリースは、実現不可能な雲行きである。ソニーは今後も裁判を続けていくという。「ハードメーカーとしてエミュレータは認めない」というのはもちろん、「ゲーム機＋ネット端末というのは次世代PSのライバルになる」「『VGS』ユーザーにはメモリーカードが売れない」などさまざまな理由が考えられる。



⬅現在はマッキントッシュ版のみのリリースだがウインドウズ版も開発が進められている

今月のキーワード 音楽圧縮技術の未来

現在、人気のMP3に対抗して、各所から新しい技術が登場しつつある。ひとつはマイクロソフトの「MSAudio」と呼ばれるもので、マイクロソフトによるとMP3の半分のデータ量で同レベルの音質を実現するということだ。また、カシオが5月に発売を予定している499ドルの新ハンドヘルドデバイス「E-100」は、この技術を採用。音楽を最高4時間分入れることができるとのこと。

もうひとつがソニーによる「ATRAC3」。ソニーの発表によると、メモリースティックに最適なオーディオ圧縮技術で、年内登場予定の64MBメモリースティックに1時間以上（長時間モードなら2時間）記録できるという。

また、日本でもNTTの開発したオーディオ圧縮技術「Twin VQ」を使用したポータブルオーディオ機器「SolidAudio」をハギワラシスコムと神戸製鋼が開発中だ。

半年先に何が生き残っているのか、これからの動向が注目される。

CD-ROM 大人も満足!! の本格シミュレーション『ベストプレープロ野球』

今、『ベストプレープロ野球』が売れている。これは『ダビスタ』でおなじみの薗部氏によるプロ野球シミュレーションゲーム。プレイヤーは監督となって、チームを優勝に導くのが目的だ。バント、ヒットエンドラン、選手交代など、本格的な野球の駆け引きが楽しめるぞ。パソコン版ならではの機能として、チームデータやリーグデータ、日程データなどをエディタで編集できたり、インターネットやLANで通信対戦ができるのも嬉しいところ。プロ野球ファンなら、絶対にプレイしておきたいオススメの1本だ。



ベストプレープロ野球
●WIN95&98、NT4.0●シミュレーション
●アスキー●発売中
●9,500円

アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー！
これがじゅげむのおすすめゲームだ!!



全く新しい入力形態を持つ
SNKの『武力』を大特集
後半は『鉄拳タッグトーナメント』
麻雀ゲーム特集
一味変わった狙撃ゲーム
コナミ『サイレントスコープ』など
相変わらずボリュームたっぷりで
お届けいたします!!







武力 〜BURIKI・ONE〜
■SNK　■好評稼動中

操作法は新機軸!! キーワードは「レバーで攻撃」

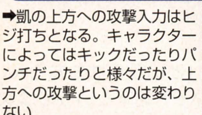
SNK主催の架空の異種格闘技トーナメント『武力』は、いままでにない操作系を持つ、まさに異色の格闘ゲームだ。まず驚くのは専用コンパネ。左側にボタン、右側にレバーという前代未聞の構成なのだ。操作もLボタンで左へ移動、Rボタンで右へ移動、攻撃はアーツレバー（8方向レバー）で行うことになる。最初こそ戸惑うこの操作系だが、前方ナナメ下はローキック……といったように、レバーはキャラクターの動きに対応して技が割り振られているので、感覚的には理解しやすい。

また、通常の格闘ゲームで言うところの体力ゲージは存在せず、キャラの体力は「バイタルゲージ」と呼ばれるゲージによって表示される。これは心電図のようなもので、キャラクターの疲労をみるためのものだと思えばいいだろう。格闘ゲームの体力と違い、攻撃せずに休んでいれば徐々に回復するのも特徴的だ。勝敗方法もラウンド制ではなく、ノックアウトおよび1ラウンドの結果による判定制。締め技によるギブアップも存在し、実在の異種格闘技戦に近くなっている。

前方ナナメ上入力で……



➡凱の上方への攻撃入力はヒジ打ちとなる。キャラクターによってはキックだったりパンチだったりと様々だが、上方への攻撃というのは変わりない



前方ナナメ下入力で……

⬅同じく凱の下への攻撃入力はローキックとなる。ちなみに被攻撃側は上段下段に関係なくガードできるようになっている

次の入力をアナウンスしてくれる
セコンドシステム



連続攻撃につなげるためには、タイミングのいいレバー入力が必要となるが、最初はそれがなかなかわかりにくい。そんなときはこのセコンドシステムのお世話になろう。次につながる攻撃を画面上に表示してくれるので、ある程度のコンビネーションは覚えることができるはず。攻撃された場合の回避方法まで提示してくれるありがたいシステムだ。

レバー入力と攻撃パターン

基本的に相手側へレバーを倒せば攻撃になる。打撃系キャラはそのまま打撃が、投げ系キャラは投げへつなげるためのつかみ動作が出る。どちらも連続でレバー入力を行うことにより連続打撃・連続投げ（締め）が行える。また、リアクション動作や移動ボタンによる構え変化、体重移動を併用することによって様々な攻撃を繰り出すことができる。まずはこの感覚に慣れることから始めよう。

画面はこんな感じ



バイタルゲージ　これが赤く明滅した状態で通常攻撃以外の攻撃を受けるとノックアウト

残りタイム　タイムアップ後は闘い方による判定に持ち込まれる

パワーバランスゲージ　キャラクターの体重移動の状態とパワー値（投げられにくさ）を表す

操作方法はこれだ



Lボタン　左への移動。すばやく2回押すとショートダッシュとなる

Rボタン　右への移動。すばやく2回押すとショートダッシュとなる



アーツレバー（8方向レバー）
前方向へ入力すると攻撃、後方向へ入力するとリアクションとなる





闘いの結果は……
判定による勝敗

『武力』は1ラウンド制。タイム制限は長めだが、それでもノックアウトできないことも多い。そんなときは判定によって勝敗が決定される。リングアウトの回数や打撃ヒット数などから算出した結果から判定されるため、闘っている最中にも注意しなければならないのだ。もちろん引き分けもあるが、その場合はサドンデスマッチへと移行する。

アーケードに吠えろ!

体の動きを感じるリアルなファイト!

「リアクション」により変化する攻撃

さて、右ページで何度か「リアクション」という言葉が出てきているが、ここではこれを中心にして『武力』のキャラクターアクションを解説していこう。「リアクション」はレバーを後方へ倒したときに行えるアクションで、簡単に言うと「構え」となる。例えば画面の左側に立った打撃キャラで←→と入力した場合、後方へ体を引いたあと、前方への攻撃を行う。つまり当然体重の乗った攻撃になるため、通常よりも重い攻撃が放てるというわけだ。当然ながら、技の前と後の隙も大きくなるので注意が必要になるのだが……。





⬅⬆凱のリアクションを交えた攻撃。後方へ一瞬だけリアクション動作を入力し、相手側へレバーを倒すとローリングソバットが出る

動きがリアルなら ファイターたちもリアル!

リアルを地でいく『武力』はキャラもひたすらリアル。チャラチャラした格闘ゲームに飽き飽きしていた君。『武力』で格闘の醍醐味を味わってみよう。11人のファイターたちが待っている!!



➡17歳。我流の総合格闘術を使う主人公タイプのキャラ。中学卒業後、沖縄に渡り単身修行を続けている

⬆32歳。招待選手として大会に参加する、極限流空手道場の師範代。無敵の龍と呼ばれたその実力のほどは?

移動により動くパワーバランスゲージ



➡ショートダッシュなどを行うとパワーバランスゲージが大幅に動く。この状態で攻撃されるとカウンターとなってしまう

⬇投げキャラはつかみ動作のあとにレバー入力することで相手を極めることが可能。渋い極め技も盛りだくさん!!





⬆空手・柔道・ボクシング・プロレス・アマレス・テコンドー・ムエタイ・合気道・太極拳・相撲・総合格闘術と11の武術が激突!



➡『龍虎の拳』でおなじみの坂崎リョウは気弾こそ出ないものの、虎煌拳やビルドアッパーをはじめとする数々の極限流奥義を使いこなす。「龍虎乱舞」はその秘技中の秘技! 入力タイミングがシビアだが、事実上最強の必殺技だ!!

あの「龍虎乱舞」も!!

吠えろ談義 新しい操作形態は新たな格闘ゲーマーを生み出すか!?

竹石:うおおおっ! レバーの位置が逆だよ!! これまで培ってきた俺の格ゲーノウハウが音を立てて崩れていく……!?

植竹:んな大袈裟な……。

竹石:「覇王翔吼拳」のコマンドなんか、あんなに一生懸命、左手に覚えさせたのに!!

植竹:今回「覇王翔吼拳」は出ません! あれはあくまでも「龍虎乱舞」のフィニッシュです!!

竹石:格ゲーノウハウがそんなにないことがバレてしまった(笑)。あー、でもレバーをガチャガチャやっていると……。

植竹:「技が出るからやっていてそれなりに楽しい」ですか?

竹石:そう(笑)。俺好みだね。

植竹:体重移動とか、感覚的にわかりやすいのは認めますけど。

竹石:いったん後ろに引いてから前に押し出すと、力の入った攻撃を繰り出す。いわゆる「身体性」ってやつですかね。

植竹:ですね。でも、そればっかりじゃ簡単な技しか出ませんよ? やっぱりコンビネーションとかはタイミングをきっちり覚えておかないとダメでしょ。

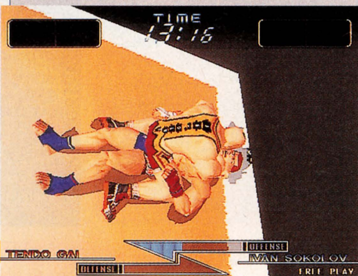
竹石:そのコンビネーションはイカス! 特に投げ技の攻防が斬新だね。パワーバランスゲージがなくなってくると、妙なプレッシャーを感じるよ。「次に組まれたら投げられるー」ってね。

植竹:パワーバランスゲージは「投げに対する耐久性」っていう発想が新しいですね。相撲取りやプロレスラーはやっぱり重いから投げられにくいという(笑)。

竹石:連携で関節技を極められたときの痛そうな表情もいい味出してる! あぁ~苦しそう。

植竹:伸ばした手が宙を掻く。リアルすぎですねぇ、このゲーム。

⬇苦しそうな締め技。相手を引きずってリング外に避難することもできる



今月のプレゼントっ!

SNK梅本氏より

じゅげむ読者のみなさんにSNKの梅本氏から『KOF』シリーズと『サムライスピリッツ』シリーズのスクールカレンダーをプレゼント。ほしい方はじゅげむ編集部の住所の「アー吠え・カレンダーほしい」係まで。



『KOF』と『サムスピ』のスクールカレンダー各3名様にプレゼント

TEKKEN TAG TOURNAMENT

ファン待望の

『鉄拳T・T（タッグトーナメント）』見参!!!

歴代の闘士が一堂に会するときがきた

'90年代最後の超大物3D格闘『鉄拳』シリーズの最新作がこの夏登場する。その名も『鉄拳タッグ・トーナメント』。タイトルからも想像がつくように、このゲームの最大のポイントは、"タッグ"を組むことにある。依然詳細は秘密のベールに包まれているが、ナムコVS開発部の御所脇氏によると、2対2のチームバトルであること、それぞれ特技を活かした連係プレイができること、メンバーチェンジを行なうための「タッチボタン」が加わったことなどが明らかになっている。また、気になる登場キャラクターだが、アーケード版の初代『鉄拳』から『3』に至るすべてのキャラクターがすべて登場する予定。カムバックが熱望されていたあのキャラも、しっかり登場するらしいぞ！ まずはオープニングムービーの一部をご覧あれ。

←3作品すべてに登場する格闘家ポール。どの年代の状態で登場するのだろう

←サイレント・アサシンは、今度もコールドスリープにより時を越えるのか？

←戦いの過程で、三島家の因縁に巻き込まれてしまう準。その運命は……

↑一八と準の間に生まれし運命の子。三島家の業に終止符は打てるのか？

←スーパーポリス・レイ。冴えわたる彼の五行拳は今作も健在だ！

SILENT SCOPE

今月の注目作

デジタルスコープで敵をねらい撃て!!

数百メートル先のターゲットをねらい撃つスナイパー。その緊張感をリアルに体験できるガンシューティングが『サイレントスコープ』だ。業界初「デジタルスコープ」を採用することにより、メインモニターでは確認できない敵を望遠・暗視映像で捉えられるようになった。サイト越しに敵影を捉えれば、もう気分はデューク東郷。今までのガンシューティングにはない、スリルを味わえるのだ！

↓スコープ越しに見ればこの通り！スキを突いて正確に仕留める

←完走すれば、自分のリプレイ映像が次のデモとして流れる

↓武装テロリストとの死闘を描いた「ストーリー」のほか、射撃の腕前を競う「トレーニング」など、様々なモードを用意する

←スコープに美女を捉えるとボーナスとしてライフが回復するぞ！

INTI POP Girls WAVE連動企画 INTIで遊ぼ!

『バランストライ』で平衡感覚を測定しよう!!

単純だけど奥が深い

今月のナビゲーター 中村友香

みなさん、自分の身体能力って自信ある？ 今月紹介する『バランストライ』というゲームは、みなさんの平衡感覚をテストするゲームなんですよ。スノボみたいな踏み台の上に乗って、どのくらいの時間、バランスを取っていられるかを測定するんです。単純といえば単純なんですけど、やってみると結構上手くいかなかったりして、「あれ？ こんなはずじゃ……」といった感じでハマるんですよネ。しかも最後に年齢別の平均値が表示されたりします。知らないうちに老化が始まっているかもしれませんよ。一度試してみることをオススメします。ワタシはどうだったかって？ もちろんバッチリ！ 評価Aでしたよ。友香はまだまだ若いってことが証明されました。

➡クレープ屋さんもオープン!! 友ちゃんのオススメは「小豆入りクレープ」だ！

←さすがダンスが得意なだけあって、平衡感覚抜群の友ちゃんであった

夏・ナツ・なつーっ!! っていう感じで、今月のファッションは、南の島の椰子の実をイメージしてみました。この髪型、自分でセットしたんですよ。流行りのR&Bっぽくていいでしょ。

プレゼントあげちゃいます！

今月はINTI特製のターンテーブルマットを3名様にプレゼント。ほしい人はハガキに「アー吠え・INTIで遊ぼ！」係りまで。

INTIに集まれ!!

毎月第2日曜は友香の日。午後4時からDJブースでメインパーソナリティをやってます。ライブ活動も予定してますので見に来てくださいね。また、友香のHP（http://WWW.proya.nc.jp/）にアクセスすると友香の曲や、メッセージが聞けちゃいます。

アーケードに以下略(!)

もうすぐ街で会える COMING SOON!

今月は、大人気『ビーマニ』シリーズの最新バージョンから、将棋、バラエティーゲームまで、期待の新作を紹介しよう!

beatmania 4thMIX ～the beat goes on～

●DJシミュレーション
●コナミ



⬆「エキスパート」はインターネットランキングに対応。第1回は7月4日締め切り



『complete MIX』で完結を迎えた『ビートマニア』が、第2章に突入した!! プレイ方法は変わらないが、収録曲とグラフィックをすべて一新する。また、「エキスパートモード」では、ストリート、ボーカル、テクノの3コースからセレクトしてトライする。

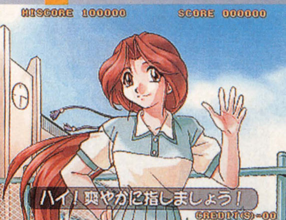


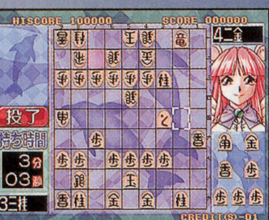
⬅各コースは5曲確定。最難度7つ星は「ULTIMATE HARD」という名称に

五月陣戦3

●将棋
●セタ

⬇アカデミーステージでは学園を舞台に3人の女子学生と対局することに





⬆最新の思考プログラムで、CPUの待ち時間が大幅に短縮。イライラも解消だ!



⬅もうひとつのコース「メトロポリス」では、近未来ギャル3人が登場!

将棋ゲームの決定版『五月陣戦』の最新作がリリースされる。今作では思考回路をさらに強化。CPU将棋の第一人者森田和郎氏の最強プログラムが相手をする。また、学園モノと未来モノ、各3名のギャルが登場するストーリーモードを用意。対局に華を添える。

おてなみ拝見

●バラエティゲーム
●タイトー



⬅個性派キャラとポーカーでサシの勝負。なかなか手強いぞ!



⬅時間内に相手をやっつけなければゲームオーバーとなってしまう

将棋、囲碁、リバーシ、五目並べ、花札、カードの6種類のテーブルゲームが遊べる思考ゲームオムニバス。得意なジャンルのゲームで、8人のCPUキャラを撃破していく。将棋、囲碁、リバーシ、五目並べは対戦プレイができるぞ! 緊迫した頭脳戦が楽しめる。

夏まで待てない 百花繚乱ギャル麻雀スペシャル

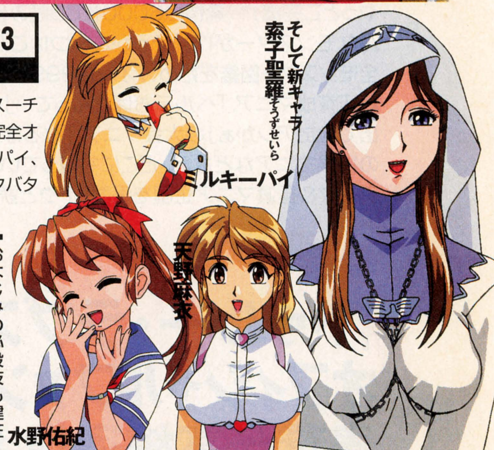


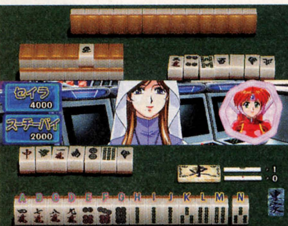
勝てば天国、負ければ地獄。今、麻雀が熱い!! ということで、今回はギャル麻雀特集だ! 最新ラインナップを一挙に3タイトルご紹介しよう!! プリチーなギャルを麻雀で撃破し、お洋服をヌギヌギしていただく。男のロマンを追求していただきましょう!

アイドル雀士 スーチーパイ3

●ジャレコ ●1～2P通信対戦あり

イカサマ系ギャル麻雀のメジャータイトル『スーチーパイ』シリーズの最新作。今作のシナリオは完全オリジナル。キョウコ、ユキ、ミユリ、ミルキーパイ、マイの5人に加え、3人の新ギャルを加え、ドタバタ劇を繰り広げる。



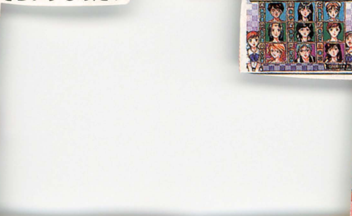


⬅おなじみの必殺技も健在! 脱衣シーンにもバリエーションがあるぞ

スーパーリアル麻雀VS

●セタ ●1～2P通信対戦あり

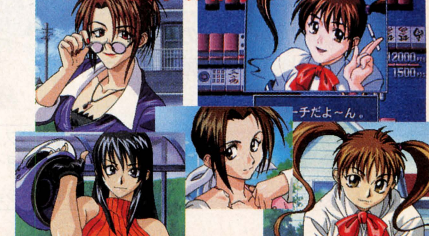
ギャル麻雀の超人気シリーズ『スパーリアル麻雀』の最新作は、対戦モードに対応するぞ! 対戦時はお好みのギャルをパートナーに指名、負けた方のギャルがヌギヌギする。気になる登場ギャルはP5の3人をメインにP6、7のギャルが勢ぞろいするのだ!



E雀さくら荘～空き部屋あり□～

●セイブ開発 ●1～2P通信対戦あり

根強い人気の『E雀』シリーズの第4弾。プレイヤーは、同じアパート「さくら荘」に住むギャルたちと麻雀の勝負をすることになる。「積み込み」や「透視」など8種類の嬉しいアイテムが用意されている。





すでにジャンルは『BEMANI』サウンドって言えるのでは!?

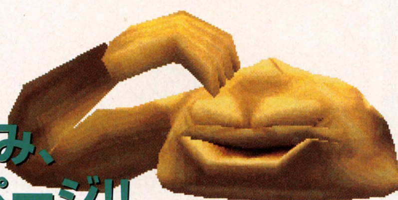
もう『4thMIX』の情報も出始めている『beatmania』のスーパーミックスアルバム。今回収録されているのは『3rdMIX』とPS版の『GOTTAMIX』を中心としたナンバー。『3rd』の隠し曲のロングバージョンなども収録されており、ゲームの音楽というより『beatmania』に登場した楽曲をCDで聴きたい人向けと言える。ノリのいい曲ばかりだし、深夜のドライブなどに合うかも。(植竹)



『beatmania GOTTAMIX』などを中心として、久保こーじ、富樫明生らが参加。『beatmania』の枠を越えたアルバム。『beatmania SuperMIX』。税込¥2,447で5月28日発売。KMCS-2

赤丸チェック!!

あらゆるゲームを遊び尽くすため、皆様のお役に立ちたい『じゅげむBOOKS』シリーズ。発売はやんわりと遅れながらも、極濃本が続々完成。ゲームをクリアするだけでなく、そのソフトをより深く楽しむことができる情報を詰め込みマクリだ!!



いよいよ発売秒読み、驚異の極厚432ページ!!

『モンスターファーム2』マニア

●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1500円(税別)

やっとこ完成! 驚愕の6000枚CD読み出しで「えっあのCDからこんなモンスターが!?」「そうかこいつはこんな顔をしていたのか」の全モンスター図鑑を始め、「オール999ってこうすれば出来るのか!」超級育成マニア、「ベルデおばさんって…」のアイテムマニア、「1でに出てきたアレかぁ」の大会マニア、「なるほど黄金モモがここでねぇ」の探検マニアなどなど、どこにも載っていない超詳細攻略&極秘技データ&極濃マニア企画を満載。トクと読んでおくんなまし!



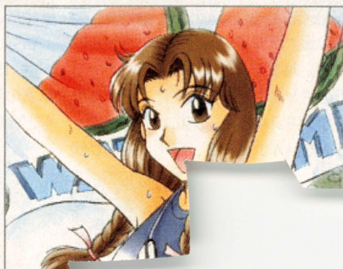
遅れてゴメンナ
6月12日
発売予定

モンスターファーム2
●プレイステーション ●2月25日発売
●テクモ ●5800円
●3Dバトルモンスター育成シミュレーション

『トゥルー・ラブストーリー2』オフィシャルファンブック 青葉台高校通信 Special(仮)

●murmur's GROUP:編著●定価:本体1300円(税別)

全国100万人トゥルラー待望の、オフィシャルフアンブックがついに登場。絵師・松田氏のカラーイラストはもちろん、公認コミック絵師・森田やすひろ先生の書き下ろしコミックを収録!開発メンバーのすべて、ウフフなお楽しみ企画などファン必携本です。



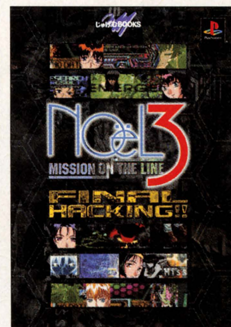
6月中旬
発売予定

トゥルー・ラブスト
●プレイステーション
●アスキー
●恋愛シミュレーション

『NOëL3 ~mission on the line~』FINAL HACKING!!

●Y3:編著●定価:本体1300円(税別)

プレイステーション版『NOëL3』唯一の攻略本が登場。グッドエンディングへの道筋、ノードMAP、会話ボール一覧など完璧攻略情報に加え、パイオニアLDC制作スタッフが編集に参加し、開発裏話から超極秘資料まで『NOëL3』の全てを語ります。



6月中旬発売予定

NOëL3 ~mission on the line~
●プレイステーション ●3月11日発売
●パイオニアLDC ●6900円
●ハッキング・アドベンチャー

超大作2タイトル 企画制作進行中

ナムコが放つドラチックフライトシューティング

エースコンバット3 エレクトロスフィア ミッション&ワールドヴュー(仮)

単純にクリアするだけではなく「よりかっこよく」戦闘機を駆ることをテーマに構成。中級から上級者へ向けた攻略決定版。

カプコンが誇るパニックホラー最新作

DINO CRISIS PROLOGUE OF TERRORS(仮)

ソフト発売直前のスペシャルBOOK。興奮のカメラワークとハイクオリティ3DCG、そして恐竜達の比類なき恐怖を伝える1冊。

—— 詳細は次号を待て!!

『カルドセプト エキスパンション』セプターズギルド VOL.1

PS専用 CD-ROM付

『カルドセプト エキスパンション』を、より深く楽しむROM+BOOKの第1号が登場。そのまま遊べるカルドセプト外伝「コーテツのボス猿決定戦」を始め、ダウンロードして楽しめるブックとマップを収録。キーワードは対戦とユーザー参加。ファンクラブである"セプター友の会"とも連動した、セプター必携の1冊です。

カルドセプト エキスパンション
●プレイステーション ●5月1日発売
●メディアファクトリー ●5800円
●トレーディングカードボードゲーム

7月8日
発売



収録マップ「めざせ王国」は、この夏開催予定の公式大会予選マップだ

▲▲▲ この『カルドセプト セプターズギルド』は、お近くのゲームショップでお買い求め下さい ▲▲▲

じゅげむBOOKS最新ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『ナムコアンソロジー1』パーフェクトガイドブック
●CB's PROJECT:編著●定価本体1300円(税別)
『モンスターファーム』マニア
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1500円(税別)
『モンスターファーム』マニア　SUB　～熱闘！ モンスター甲子園読本～
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体550円(税別)
『鉄拳２』エキスパート
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『鉄拳3』バカ一代
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『エリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術師2～』王立魔術アカデミー・テキストブック
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体950円(税別)
『サウンドノベル・エボリューション3　街　～運命の交差点～』スペシャルガイド　改訂版
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『COOL BOARDERS3』公式ガイド　FOR EXETREME PLAYERS
●保坂和宏&CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『NOëL』全部　～La Monde du NOëL～
●CB'S PROJECT:編著●定価:本体1500円(税別)
『I.Q－インテリジェントキューブ－』入門　～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体750円(税別)
『I.Q FINAL』公式ガイドブック　I.Q FINAL理論～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体900円(予定)
『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』暮らしの手帖
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体950円(税別)
『ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～』公式　暮らしの手帖
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体1100円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体950円(税別)
『探偵　神宮寺三郎～夢の終わりに～』全記録　Jinguuji Saburo Chronicle '87-'98
●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著●定価:本体1200円(税別)
『XI［sai］』全解答集
●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著●定価:本体1300円(税別)
『影牢　～刻命館　真章～』最終罠全書
●じゅげむ編集部:編●定価:本体1400円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部:編●定価:本体950円(税別)
『バーガーバーガー』8ッ星シェフのキッチン手帳
●じゅげむ編集部:編●定価:本体950円(税別)
『DEBUT21』公式ガイドブック　Dairy of AI　～駆け抜けた1年～
●ジャック・ショウ プロダクション:編著●定価:本体1300円(税別)
独占公式ガイド『封神領域エルツヴァーユ』召喚者されし者たちへ…
●じゅげむ編集部:編●定価:本体1200円(税別)

サターン&プレイステーション両対応

『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～』レイアウトデザインセレクション74
●CB'S PROJECT:編著●定価:本体1100円(税別)
『RIVEN THE SEQUEL TO MYST』THE COMPLETE GUIDE BOOK
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP 著●定価:本体950円(税別)

NINTENDO64

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』攻略聖典
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体850円

GAME BOY

『Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～』パーフェクトブック
●じゅげむ編集部:編●定価:本体750円(税別)

書籍その他

ゲームの大學
●平林久和&赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon～ムーン～』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック:全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社:編●定価:本体1200円(税別)
『BIOHAZARD2』PROLOGUE OF TERRORS
(バイオハザード2　プロローグ　オブ　テラーズ)
●塩田信之／保坂和宏&CB'S PROJECT:編著●定価:本体780円(税別)
『NOëL　～La neige～』フォトアルバム　柚実　千紗都　涼
●じゅげむ編集部:編●定価:本体1200円(税別)
『ブシドーブレード弐』ノベル&グラフ　ブシドーブレード列伝～瀬戸内の剣豪達～
●じゅげむ編集部:編／スクウェア:監修●定価:本体1300円
YAKATA－Nightmare Project－
●綾辻行人:監修●ダ・ヴィンチ&じゅげむ:共同編集●定価:本体1500円(税別)
『LSD』LOVELY SWEET DREAM
●アウトサイドディレクターズカンパニー:編●定価:本体1800円(税別)

※品切れの場合は書店にてご注文下さい。

◆好調連載◆

塩田信之の じゅげむBOOKS 制作日記

第8回「恐竜」

夏の恒例行事のひとつに、恐竜の化石の展覧会を数えても、間違いではないでしょう。巨大な化石を目玉に開かれる展覧会は、首都圏などでほぼ毎年といっていいくらいあります。かくいう私も、そういった展覧会があればできるだけ見に行きたいと考えるクチなんですね。たかが骨といってしまえばそれまでだけど、今は生きていない巨大な生物がかつてこの地上を闊歩していて、その証拠が目の前にあると思うとワクワクしてくるわけです。古生物学的にどうだとか学術的な知識は持ち合わせていないのだけど、映画『ジュラシックパーク』のシーンなんかを思い描きながら化石をながめているだけで、なんだかちょっと幸せな気分。もちろん、映画は「これがマジだったらすんげー怖い」なんて思いながら楽しんでいたわけで、化石も肉食であればちょっとそんな想像をしてみるのもまた楽しかったりするわけです。

さて、そんな展覧会を見て回っていて思うことのひとつに、なんだか知らない名前が増えていることがあります……というか、昔馴染の名前が見当たらなかったりする。これは、もともと恐竜の化石というのはよほど運がよくない限り五体の揃ったものが発見されるわけではなく、大腿骨の一部とか頭蓋の一部とかしか発見されていないようなものも多いというのが問題なんですね。そうした骨の一部が発見されて「新種」とされていても、後に他の部分が発見されたら勘違いだったとか、「通説」と思われているようなものでも時を経てくつがえされるような例が多いわけです。有名なところでは、20年近く前のテレビ番組などで活躍していた「ブロントサウルス」は今では「アパトサウルス」と呼ばれていたりします。新しい名前だとなんかピンとこなかったりするのが困りものなんですよね。子供の頃信じてたことは嘘だったのか、なんて思ったりして。それでも、今年も夏に展覧会があったらやっぱり見に行っちゃうんだろうなあ。

毎年恐竜展を見に行ってしまうような人なら気になるゲームが、『DINO CRISIS』ですね。現在、この本も作っております。以前『バイオハザード2』の本でやったような、映画のパンフレットを意識した感じの本です。恐竜映画なども、突っ込んだ特集をする予定。お楽しみに。

［プロフィール］
しおだ・のぶゆき●(株)シービーズプロジェクト所属。ゲーム関連書籍の編集執筆を主な生業とする。しばらく仕事が立て込んでいるため、映画もロクに見に行けない。でも『スタートレック　叛乱』は見たのであった。

じゅげむBOOKS 友の会

ドモッ。読者様の生声をお届けするこのコーナー。本に挟み込まれているアンケートハガキからの抜粋でございます。ハガキはもう1枚も目を落とさず読んで参考にしてます。

ではまず『ノエル全部』への声です。

○表紙がチビキャラなのがかわいい！
(山口県下関市・18・高校生)

○心に残ったセリフ集を見ていたりすると、ゲームでは「ふ～ん」と終わっていたセリフもこんな意味だったのかと、もっとゲームが面白くなりました。
(岐阜県揖斐郡・16・高校生)

○初代『ノエル』のタイムテーブルが良い。会話内容は素晴らしいの一言！
(富山県小矢部市・19・予備校生)

○とてもきれいにまとめてあったので読みやすかった。それと内容がとても幅広いので、ファン必見の一冊で、とてもいいと思いました。
(青森県青森市・16・高校生)

続いて『ワールド・ネバーランド2暮らしの手帖』へのお便り。

○どのページにも項目ごとにキャラクターがいて、楽しい感じがし、説明も短く簡潔で分かりやすい。
(福島県いわき市・22・フリーター)

○価格のワリにCDとか付いてたし、内容も充実してたので、買って良かった。色々情報もわかった。
(東京都豊島区・14・中学生)

○BGMCDが付いてるのにけっこう安いのでよかったと思う。1も2も聞けたのですごくよかった。
(山口県徳山市・16・高校生)

○BGMCDはめずらしくて得した気分になりました。
(長崎県南松浦郡・23・主婦)

○内容が4つに区切られていて読みやすい上、料理の組み合わせ等の攻略情報にも満足。
(東京都八王子市・14・中学生)

○「黒の項」が一番役に立ちますね。恋人は男性キャラにすれば高齢の彼女がすぐできます。私のケイイチロウの妻は30歳で2人目出産予定です。
(東京都八王子市・30・無職)

皆様も是非お便り下さい。んじゃっまた来月。

アンケートに答えてプレゼントをもらおっ!!

応募の掟

今月も3ハード3タイトルをプレゼント！
巻末「でかハガキ」のアンケートに答えて応募してネ。
締切は6月29日当日消印有効。
当選者の発表は8月号で。
アンケートは黒のボールペンなどで
はっきりわかりやすく記入してね！



① 1名 Dreamcast



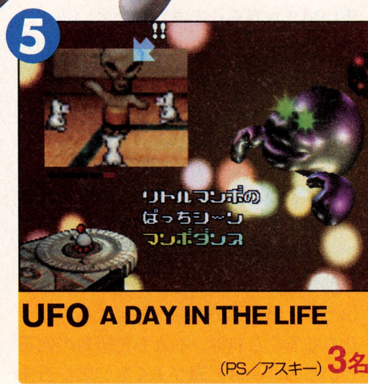
② 1名 PlayStation



③ 1名 NINTENDO64



⑥ プロ野球チームをつくろう！
(DC／セガ・エンタープライゼス) 3名



⑤ UFO A DAY IN THE LIFE
(PS／アスキー) 3名



④ マリオゴルフ64
(N64／任天堂) 3名

じゅげむ 次号のお告げ

8月号は6月30日発売！　梅雨に負けるな！

第1特集
●2000年に繰り広げられる世界を２分する大勝負！
任天堂・松下"ドルフィン"VS SONY "PS2"激突！新ハード戦争

第2特集
●見る前に読め! 映画・ゲーム・GOODS…S・Wのブームに波乗り!?
スターウォーズ　エピソード1　ミニクロニクル

第3特集
●大破滅《カタストロフィー》までも楽しめ!!
地球滅亡、君ならどーする？

●じゅげむの1本 !!
パニックホラーの真骨頂「DINO CRISIS」

●別冊攻略読本
「ペルソナ2　罪」

●コスモ爆発!! 話題満載ソフト記事大行進
聖剣伝説　LEGEND OF MANA／みんなのGOLF2／UFO／とんでもクライシス！／ポケットモンスター金・銀／リモートコントロール・ダンディ／フロントミッション サード／ワイルドアームズ セカンドイグニション／Lの季節-A piece of memories-／ソウルキャリバー／魔剣　X

※内容はあくまでも予定であり、予告なしに変更する場合があります。ご了承ください。

5月号プレゼント当選者発表
(敬省略)

1 Dreamcast 1名
(山形県) 鈴木慶充

2 PlayStation 1名
(埼玉県) 三橋友美子

3 NINTENDO64 1名
(愛知県) 熊沢周平

4 ポケモンスタジアム2 3名
(栃木県) 永沼久明
(神奈川県) 上野竜彦
(佐賀県) 斉藤茜

5 Dance Dance Revolution 3名
(千葉県) 竹口美紀
(長崎県) 力武玲紀
(沖縄県) 浦崎佳耶子

6 GetBass 3名
(宮城県) 鈴木久美子
(滋賀県) 高橋康司
(岡山県) 宮元一栄

未発売のソフトは、発売日以降の発送となります。あらかじめご了承下さい。

STAFF

Publisher
香山　哲

Editor-in-Chief
成田　聖

Editors
高山正寛
酒井宏明
小島幸博
福田和宏
増岡真理
富永婦時子
石原郁与

Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
青木　充
中山卓也

System&Schedule
酒井慎也

Assistant
永峯美由紀
塩田恵理

Sales＆Promotion
上久保禎
井上紀恵
新保勝則

Creative Staffs
株式会社レッカ社
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
有限会社ワンナップ
有限会社マーマーズ グループ
有限会社ターニング・ポインツ
株式会社タンク
安部理一郎
遠藤英樹
大岡まさひ
勝見正克
里田実彦
志田英邦
直井裕太
西村有樹
前川陽子
森　思朗
山中　剛
横井良重
AQUA

Art Director
坪井　碇
(バナナグローブスタジオ)

Design Staffs
有限会社バナナグローブスタジオ
有限会社アド・エス・ケイ・アイ
大橋勝
岡庭ひとみ
木下雅子

Prepress
株式会社
リクルートコンピュータパブリシング

Printing
凸版印刷株式会社

アンケート

巻末のアンケートハガキでお答え下さい。

Q1 「じゅげむ」の購入頻度を下記より1つ選び、番号でお答えください
01 ほぼ毎号買っている
02 2、3ヶ月に1回くらい買っている
03 半年に1、2回くらい買っている
04 年に1、2回買っている
05 今回が初めて

Q2 「じゅげむ」を購入した理由を下記より選び、番号でお答えください(3つまで)
01 毎号買っているので
02 読みたい特集、記事があったので
03 読みたい連載があったので
04 ゲームを買う参考に
05 新作ゲームのチェックに
06 付録、プレゼントがよかったから
07 表紙がよかったから
08 その他

Q3 今月号の「じゅげむ」をどこで購入しましたか？下記から1つ選び、番号でお答えください。
01 コンビニ
02 書店
03 キオスク、駅売店
04 定期購読
05 その他

Q4 今月号の「じゅげむ」を買うきっかけになったものを下記から選び、番号でお答えください。(3つまで)
01 テレビCM
02 新聞広告
03 ラジオCM
04 電車の中吊り広告
05 雑誌広告
06 本誌先月号の次号予告
07 店頭で見て
08 人に勧められて
09 その他

Q5 メディアファクトリーの雑誌の中で、「じゅげむ」以外で1ヶ月以内に買ったことがある雑誌があれば、下記から番号でお答えください。(複数回答可)
01 ザッピィ
02 ダ・ヴィンチ
03 ラクダス
04 コミックα（アルファ）

Q6 1ヶ月にゲームソフト購入にいくらぐらい使っていますか？(金額を記入)

Q7 今月号の「じゅげむ」で面白かった記事を下記の記事リストより選び、番号でお答えください。(5つまで)

Q8 今月号の「じゅげむ」でつまらなかった記事を下記の記事リストより選び、番号でお答えください。(3つまで)

<記事リスト>
01 じゅげむの逸品。
「カルドセプトエキスパンション」
02 CROSS G「稲川淳二」
03 物欲ブギ
04 じゅげむNEWS EDGE
05 緊急速報!!バイオハザード3
06 GOO BOO OBJECTION
07 特集・物欲ブギ3
08 じゅげむの1本!「せがれいじり」
09 レーシングラグーン
10 とんでもクライシス
11 UFO A DAY IN THE LIFE
12 ペルソナ2 罪
13 オウガバトル3 ～Person of Lordly Cariber～
14 恋愛講座 REAL AGE
15 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
16 スーパーロボット対戦コンプリートＢＯＸ
17 マリオゴルフ64
18 バイオレンスキラー
～TUROK NEW GENERATION
19 プロ野球チームをつくろう！
20 グランツーリスモ2
21 聖剣伝説2
22 フロントミッション サード
23 トルネコの大冒険2
24 みんなのＧＯＬＦ２
25 シェンムー 一章 横須賀
26 DINO CRISIS
27 ストレイシープ～ポーとメリーの大冒険
28 巨人のドシン
29 ソウルキャリバー
30 鬼武者
31 ファイアーエムブレム
32 特集・リアルなフィッシングゲームはこれだ!!
33 特集・ゲーム刑事
34 ゲームでバーン「ラブ・ラブ トロッコ」
35 じゅげむアラカルト
「Super Lite 1500シリーズ Vol.1.2.3」
36 ドラクエ人生
37 モンスターファーム2マニア
28 デジキューブチャンネルOFF
39 マンガゲーム開発物語「すぎやまこういち」
40 小林真文の「あの方と私」
41 GEM団2000
42 攻略本ＣＤガイド
43 よみこのげぇむ道
44 ゲーム小町
45 Mana様の幻想集積回路
46 岡本吉起のつまらん悩みに昇龍拳
47 FFⅧを哲学する
48 ゲームソフト発売スケジュール
49 E3速報
50 じゅげむほっとJAM
51 D2タイムス
52 元宮秀介のメディアウォッチ
53 ドリームキャスト「夢のひとりごと」
54 DON'T PANIC! ～海人奇譚～
55 トレカの王国
56 ばそじゅげ・ザ・フューチャー
57 アーケードに吠えろ
58 じゅげむBOOKS赤丸チェック
59 "AQUA"のタロットメッセージ
60 じゅげむ別冊マンスリーカタログ
61 攻略付録「エースコンバット3」

Q9 あなたが所有しているゲーム機で、普段よく遊んでいるハードを下記より選び、番号でお答えください(3つまで)
01 プレイステーション
02 NINTENDO64
03 セガサターン
04 スーパーファミコン
05 ゲームボーイ
06 ゲームボーイカラー
07 ネオジオ/CD/CDZ
08 ドリームキャスト
09 ワンダースワン
10 その他

Q10 「じゅげむ」以外で、あなたがよく読むゲーム雑誌を下記より選び、番号でお答えください(3つまで)
01 週刊ファミ通
02 月刊ファミ通Bros.
03 ファミ通wave
04 ファミ通DC
05 ファミ通PS
06 電撃王
07 電撃NINTENDO64
08 電撃プレイステーション
09 電撃ドリームキャスト
10 電撃G'sマガジン
11 プレイステーションマガジン
12 ドリームキャストマガジン
13 THE プレイステーション
14 ハイパープレイステーション
15 Vジャンプ
16 ドリームキャストファン
17 ゲーメスト
18 Game Walker
19 ゲーム批評
20 gM
21 その他

Q11 今後発売になるソフトで、あなたが買おうと思っているソフトを1つだけお答えください

Q12 今後も「じゅげむ」を買おうと思いますか？　下記より1つだけ選び、番号でお答えください
01 毎号買いたい
02 特集や企画がよい時だけ買いたい
03 付録やプレゼントがよい時だけ買いたい
04 気がついたときには時々買いたい
05 あまり買うつもりはない

ご協力ありがとうございました。



●今月の表紙

野村　佑香
-YUUKA NOMURA-

●撮影／宮澤正明●ヘアメイク／成田暁雄（柘植美粧）●スタイリスト／宮本由香●アートディレクション／坪井碇（バナナグローブスタジオ）

INTERVIEW

3歳からモデルを始め、15歳にして芸歴12年。女優として映画にドラマに主役を果たし、現在は『奇跡体験！アンビリバボー』にも出演中の野村佑香ちゃん。家にはPSやSS、さらにワンダースワンまで完備。クラスの男子とゲームの話もするとか…。「いま『FFⅧ』やりたいんですけど、まだ電波塔までなんです～。今まで1番ハマッたのは『スーパーマリオワールド』。やりすぎて、画面の青い空が夕暮れみたいな色になっちゃったくらい(笑)。『ぷよぷよ』とかもハマリましたねぇ。対戦してましたもん、家族でトーナメント作ったりして(笑)」

この春には高校に入学。新しい友達も増え、「茶道部に入った」と語っていた彼女。仕事も学校生活も、いつも前向きだ。「夢は女優さんなんですけど、今はいろんなことに挑戦して、いろんなものを吸収したい。演技ももっと上手くなりたいけど、女優さんとしていろんな表現をするためには、演技以外のいろんなことにも挑戦したほうがいいんだなって。学校もそうですよね。普通の学生の時間があって、女優業があって、他の仕事があって…。そういう中からいろんなものを吸収していきたいです」

この夏からは新たな活動が予定される佑香ちゃん。「チャイドル」という言葉が懐かしく聞こえるぐらい、成長してます。今後も女優として、また女優以外でも新たな顔を見せてくれるでしょう。さらなる飛躍に期待大だ！

じゅげむ宅配サービスのご案内

じゅげむの発売日は毎月30日です。
書店がご不便な方は、電話一本でご自宅までお届けします。
送料は無料です。定期購読は、1～12回までご指定頂けます。
バックナンバーもあります。(お申し込みの前に在庫をお問い合わせください)

●お支払い方法
クレジットカード（JCB／VISA／Master／OMC）
郵便振替（商品発送2週間後、振込用紙をお送りいたします）
※振込手数料はお客様の負担となります。
※お支払い初回配送後の一括払いとなります。

●お申し込み方法
電話／フリーダイヤル　0120-022-844　月～金（祝休）9：00～17：30
インターネット／　http://www.recruit.co.jp/mplaza　リクルートマガジンプラザ
ハガキ／下記の内容を官製ハガキに記入し、お送りください
1.名前・ふりがな　2.送付先住所（詳しく）　3.電話番号　4.雑誌名
5.予約購読開始号および回数、またはバックナンバー号数
6.お支払い方法（クレジットカードまたは郵便振替）
7.カード番号（16桁）　8.有効期限(年月)　9.カード名義
※7～9はカード払いご希望の場合
送り先／〒105-0021　東京都港区東新橋1-2-5 リクルート東新橋ビル
（株）リクルート 予約購読係

じゅげむ タロットメッセージ

あなたの運命、教えます。 5月29日～6月28日の星座別運勢

ハプニングに支配されている今月。どの星座にも突然の出会い、偶然の出来事などが起きます。

メッセンジャー "AQUA"

具体的指摘が好評の占い師。『結婚線まるごとカタログ～幸せを約束する手相416～』が祥伝社より発売中。
●ホームページは
http://www.media.ne.jp/web/aqua

牡羊座
3/21～4/20生まれ

●GAME運：マイナーなソフトの中に、あなたの感性を思いきり刺激するものがありそう。お店の中をくまなく探してみて。
●LOVE運：甘えたかったり叱ってもらいたかったりと子供帰りの時。マジメでしっかりしている人に心ひかれてしまいそう。
●全体運：決めかねているうちにおいしいところを誰かに持っていかれてしまうかも。逃したくないものは、お早めに。

牡牛座
4/21～5/21生まれ

●GAME運：アーケードゲームにハマってしまい、ゲームセンターに寄り道をする日常になりそう。この際極めてみましょう。
●LOVE運：ムリだと思っていた憧れの人が振り向いてくれる夢のような幸運期。思い切ったアタックも、効果的です。
●全体運：一本太いクイが打ち込まれたかのように、揺るぎない信念ができあがる時。自信を持って、堂々としていて。

双子座
5/22～6/21生まれ

●GAME運：上へ上へと登っていくような上昇志向（？）あるゲームを試みてみましょう。かなりポジティブになれるかも。
●LOVE運：ちょっとぽっちゃりめの異性とご縁があります。ふたりでいるだけで幸せになれる、ほのぼのした運気。
●全体運：時には上司や役所など上の力を借りることが必要。あなたの現状に共感してくれる人は、必ずいるはずです。

蟹座
6/22～7/22生まれ

●GAME運：ボールが出てくるゲームを。サッカーや野球はもちろん、ビリヤードやボウリング、ピンボールでもOK。
●LOVE運：嘘をつくつもりなら最後までつきとおして。秘密を打ち明けるつもりならきちっと話して。中途半端は禁物です。
●全体運：誘惑に弱い時。甘いもの・お酒など、クセになりそうなものなどには要注意。異性からの誘惑にも警戒が必要。

獅子座
7/23～8/22生まれ

●GAME運：流行の音ゲーにハマってみましょう。この時期鍛えまくることで、かなりのプレイヤーになれそうです。
●LOVE運：毎日のように会う人に切ない恋心を抱いてしまいそう。今はあまり深入りできないし、しないほうがいいようです。
●全体運：重い荷物をひきずっているような状態。心身共に体力をつけるか、それとも荷を降ろすかどちらかを選ぶべき。

乙女座
8/23～9/23生まれ

●GAME運：「火」「炎」などが出てくるゲームを。熱い火を見つめているうちに、だんだんと本能が鍛えられていくはず。
●LOVE運：相手を想うあまり、ついつい強引な手段に出てしまいがち。好きだからこそ自由にさせてあげる寛容さを持って。
●全体運：友人知人に囲まれ、賑やかに過ごせる時。けれどもその反面八方美人になりがちな面も。TPOをよく見極めて。

天秤座
9/24～10/23生まれ

●GAME運：可愛いキャラクターと一緒に旅に出るRPGを。ファンタジックな世界で、のほほんと過ごしてみましょう。
●LOVE運：あなたの反応が可愛いもしくは面白い、と異性の評価が高まる時。普段通り振る舞うだけで人気がうなぎ登り。
●全体運：和の雰囲気が吉を呼ぶ時。和風の小物や和服などに親しんでみて。歌舞伎や相撲鑑賞をすると、思わぬ幸運が。

蠍座
10/24～11/22生まれ

●GAME運：キャラが何度もジャンプするゲームを選んで。沈みがちなこの時期の運気をアップさせてくれるはず。
●LOVE運：恋人のことしか考えられなくなったら、少し距離を置いて。離れることが二人のためになることもあるでしょう。
●全体運：ひょんなことから運命を変える人物に出会いそう。これも何かのご縁だと思って誘いにはまず乗ってみては。

射手座
11/23～12/21生まれ

●GAME運：土を感じられるようなゲームを。ダートを走るレースや、砂埃があがる野球ゲームなどがおすすめです。
●LOVE運：思わぬ人に想われる時。恋心にこたえてあげることができないのなら、早めにさりげなくそれを伝えておいて。
●全体運：コミュニケーション運が盛り上がっている時。飲み会・ディナーなどを共にすると想像以上に親しくなれそう。

山羊座
12/22～1/20生まれ

●GAME運：サイコドラマ風のADVをプレイしてみましょう。ゲームをノベライズ化した小説を読んでみるのもいいかも。
●LOVE運：あと一歩というところで急に意気地がなくなってしまいそう。キメの一言までしっかりと告げてみては。
●全体運：気力がいまひとつの時ですが、運気は上向き。周囲からやっかまれる時もありますが、聞こえないフリをして。

水瓶座
1/21～2/18生まれ

●GAME運：テレビ番組や音楽CDなどと連動しているメディアミックスなソフトを購入し、その世界にどっぷり浸ってみて。
●LOVE運：ヘアやファッションなどを変えるだけで、異性からのアプローチが倍増するはず。なるべく時流に乗ったものを。
●全体運：無駄なくさくさくと進んでいける運気。短時間に集中してハプニングが起きますが、うまくこなせるはず。

魚座
2/19～3/20生まれ

●GAME運：釣りや競艇など、水辺に関するゲームをしてみましょう。海や川などが出てくるソフトが幸運を呼び込みます。
●LOVE運：淋しげな感じの異性にひとめ惚れしてしまいそう。少しずつ、ゆっくりとアプローチしていくことが必要です。
●全体運：あちらを立てればこちらが立たずでなかなかバランスが取りづらい時期。精一杯のフォローを心がけて。

今月のソフトさん ●'99甲子園●魔法●6月17日生まれ●双子座



オシャレで強い男達を育てあげる、超満足高校野球ゲーム

●校旗デザイン＆校歌作曲。マルチなセンスが活きる！

オリジナリティーにこだわる双子座ソフトは、校旗や校歌はもちろん、バッティング＆ピッチングフォームや選手の顔なども設定可能。ユニフォームもキメずにはいられないはず。

●チームメイトひとりひとりにあったきめ細かい指導。

素振り・練習試合・ケガなど、数々のドラマが発生。選手全員の長所や短所を掴み、練習メニューやチームオーダーを組んでいく。持ち前の頭の回転の早さが、勝利のポイントだ。

今月の幸運さん

降って湧いたチャンスを最大限に活かすことがこの時期のポイント。

1位蠍座
初対面でも気がねなく会話ができる人は、ご縁が深いので大切にして。

2位射手座
とにかく外に出て多くの人と語り合うことで、幸運が集結します。

3位水瓶座
忙しい中時期ですが、義理礼節を最優先すれば、運気は一気に上昇。

料金受取人払

渋谷局承認

626

差出有効期間
平成11年12月24日
まで切手をはらずに
お出しください

150-8790

200

東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
株式会社メディアファクトリー
じゅげむ編集部 行

150 8790 200



Q1	どのくらいの頻度でじゅげむを買っていますか？（アンケート欄から番号を記入）
Q2	今号のじゅげむを購入した理由は？
Q3	今号のじゅげむをどこで買いましたか？
Q4	今号のじゅげむを買うきっかけになったものは？
Q5	本誌以外のメディアファクトリーの雑誌の中で、1ヶ月以内に買ったことがある雑誌は？
Q6	1ヶ月にゲームソフト購入にいくらぐらい使っていますか？（　　　）円
Q7	今号のじゅげむで面白かった記事を5つまで選んでください。
Q8	今号のじゅげむでつまらなかった記事を3つまで選んでください。
Q9	所有ゲーム機でよく遊んでいるゲーム機を教えてください。
Q10	あなたがじゅげむ以外でよく読むゲーム誌を3つまで選んでください。
Q11	あなたが買おうと思っているゲームを教えてください。【タイトル】
Q12	今後もじゅげむを買おうと思いますか？

フリガナ

●氏名　年齢（　）歳　1.男 2.女　1.未婚 2.既婚　子供は？ あり・なし

●住所 〒

●TEL（　）　●FAX（　）

●携帯・PHS（　）　●E-mail

●職業 1.小学生 2.中学生 3.高校生 4.短大、大学、専各 5.フリーター 6.会社員・公務員 7.自営業 8.主婦パート・アルバイト 9.専業主婦 10.その他 11.無職

●今後のアンケート協力は？ 1.郵送OK 2.ファックスOK 3.EメールOK 4.電話OK 5.取材OK 6.拒否

●希望プレゼント番号【　　】

これがじゅげむ名物［でかハガキ］だ!!

● 都道府県 ● 名前

ペンネームは7文字まで

投稿1 GooBooコーナーでひとこと言っちゃおう

最近遊んだゲームについて、良かったところ、悪かったところを自由に書いてください。どんなコメントでも具体的であればそのまま載せてしまいます！

ゲームタイトル名［ ］ 10点満点で［ ］点

□GOO! □BOO!

ゲームタイトル名［ ］ 10点満点で［ ］点

□GOO! □BOO!

ゲームタイトル名［ ］ 10点満点で［ ］点

□GOO! □BOO!

投稿2 GEM団2000の各コーナーに登場しよう!

□オレゲーSCRAMBLE □VOICE&OPINION「ゲームソフトの適正価格2」

□ゴコーのすりきれ □投稿特攻王国（直井への命令） □ゲムゲム35

□その他［ ］ 官製ハガキでの応募もOK!

5 10 15

20 25 30 35

●「じゅげむ」へご意見をお寄せください

ご協力ありがとうございました

じゅげむ 1999 7
平成11年7月1日発行（毎月1回1日発行）
発行人 香山 哲
発行●メディアファクトリー 発売●リクルート
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5



UFO
A day in the life
6月24日
新発売



六畳一間の宇宙人捜索バラエティー。

緑と水に囲まれた、ちゃはや星系ちきゅう。
ここには特別な時間があります。
時はゆっくりと流れ、そこに住まう人たちの生活、
遭難した宇宙人たちの助けを求めるメッセージ、
そんなノイズを耳にしながら
プレイヤーとともにすぎて行きます。
ぜひ一度おいでになって、その目でお確かめください。

のぞいてごらん、部屋の中を。

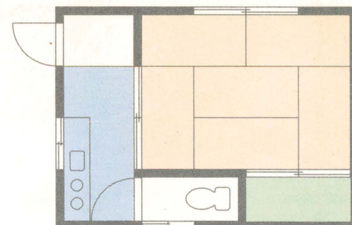
墜落現場へ徒歩0分。大型1K中心 全戸南向

日々の暮らしやすさを考えた基本設備も充実。

●住まう方のプライバシーを守る「プレイヤーが遊んでるときはテレビモニターで監視」システム。●電源を入れっぱなしにすると24時間動きっぱなしで、でん子に怒られるシステム。(プレーしないときは電源を切ってね。でん子)●インターネットも楽しめるISDN対応の電話回線。(一部の部屋に限られます。)●お年寄りやお子さまには危険な腐った床板システム。●機密性が低く宇宙人が入りやすい建て付け。

TYPE A 陽光に囲まれた南向き角住戸
16.20m²／1K

●住居専有面積／16.20m² (4.9坪)
●手すり面積／2.7m²
●全室トイレ付き(おまる)
●築年数／30年
●土地権利／借地権
●管理形態／常駐管理
●管理費等／修繕費積立金



6/24(木)より発売開始。

プレイステーション用ソフト「UFO」
最多価格帯¥5,800(消費税別)

ASCII 株式会社アスキー

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10

UFO発売 特別記念キャンペーン

この雑誌の中に が何匹いるか当ててください。答えがわかったら、ハガキに住所・氏名・年齢・ご職業と答えの匹数を書いて下記あてにお送りください。抽選で10名の方に写真のかわいいぬいぐるみを差し上げます。なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

送り先
〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル (株)アスキー 企画部内「UFOじゅげむ」係 宛



定価490円 本体467円
T1105107070495



雑誌05107-7 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷